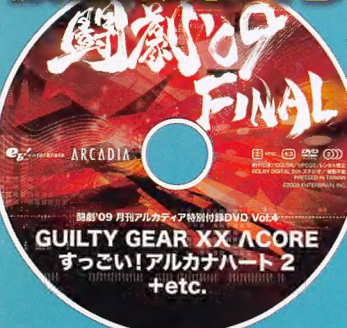
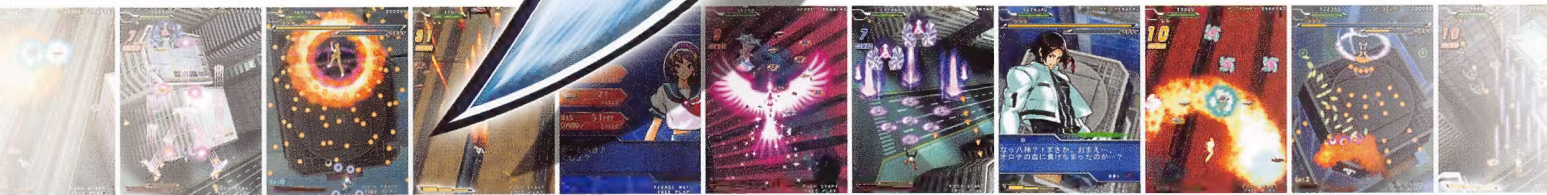
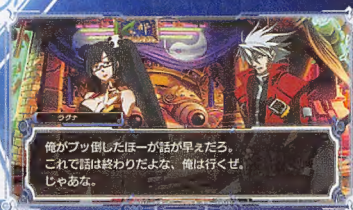
闘劇魂が武者震い! 闘劇'09 FINAL映像収録号!
平成22年2月1日発行(毎月1回1日発行) 第11巻 第2号 通巻117号
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア
ARCADIA
eb! enterbrain
2010
February
No.117
特別価格
1,150yen
[特別付録]DVD
闘劇'09 FINAL
ARCADIA
闘劇'09 月刊アルカディア特別付録DVD Vol.4
GUILTY GEAR XX ΛCORE
すっごい!アルカナハート 2
+etc.
◉あの闘いが蘇る!
珠玉の試合映像を手に入れろ!
世界最大の格闘ゲーム大会
闘劇'09FINALの
激熱映像を毎号
2タイトル収録!
◉熟練プレイヤーたちの
意地とプライドをかけた名勝負!!
GUILTY GEAR XX ΛCORE
毎年恒例の本シリーズ。やり込みでキャラ差は僅少。一瞬の判断が勝敗を分ける。そんな名勝負が詰まった試合群に刮目! 新たな勝者誕生の瞬間に立ち会え!
◉やり込みとキャラ愛が
関東大崩壊の危機を救う!
すっごい!! ARCANA HEART 2
〜転校生 あかねとなずな〜
関東対関西の構図が顕著な本シリーズ。大きな大会で崩壊が続く関東の、4度目の大崩壊を阻止すべく、やり込み・キャラ愛に秀でたあの男が立ち上がる!
特集1
◉始めるなら今だ!
貴重なデータと詳細攻略で話題の新作を一刀両断!!
始めてみよう!
シャイニング・フォース クロス
特集2
◉情報をつかむモノが
勝利を手にする!!
[サイバーダイバー]
基礎完全フォローアップ!
特集3
◉常連さんもご新規さんも必見!
[アルカナハート3]
全聖女スターティングガイド
特集4
◉フレームデータで
さらなる高みを目指せ!
[Virtua Fighter5 R]
データ集・第四弾
(アキラ/アオイ/レイ・フェイ/ベネッサ)
◉GAMEST時代からの
人気イラストレーター
七瀬葵先生がついに登場!!
ギャルズ♥アイランド 萌え魂
◉格闘ゲームを世界一楽しんでいる男、
ウメハラの思考に迫る!
ウメハラコラム・道
◉杏野はるな×女性ゲームプレイヤー対談!
第四回目は女性アーケード
ゲームライター「閃屋」さん(後編)
杏野はるなの
Lady's Gamecenter
◉アルカディア警察24時!
ばみゅーだとらいあんぐる! ―第六回―
アルカナハート3インタビュー時に
二次元と婚活男を緊急逮捕!?
◉ふぁん散歩、始まるよ!
「eb!tv」動画連動ストーリーモード最終面攻略!
LORD of VERMILION II
◉アーケードを支える12社による
特製カレンダーをお届け!
2010年アーケード・メーカー
特製カレンダー
◉2009年のゲームタイトルそろい踏み!
今年1年を振り返る!
アーケードゲーム年鑑2009

TAITO Type X
KOF、空へ。
"正闘派"シューティング!
KOF SKY STAGE ™

PSP
PlayStation Portable
X(エックス)を超えた!
XX(ダブルエックス)の衝撃!
METAL SLUG XX DOUBLE X™
"メタルスラッグXX(ダブルエックス)"PSP®から発進!
シリーズ最新作 好評発売中!!
価格 5,040円(税込)
CERO B 12才以上対象
※画面はハメコミ合成です。
メタスラ名物
一文字百太郎のパンツ
THIS ONE
予約特典
捕虜の名を借りた凄腕潜入工作員
「一文字百太郎」愛用のトランクスです!
株式会社 SNKプレイモア
〒564-0063 大阪府吹田市江坂町1丁目16番17号
SNKプレイモア公式サイト www.snkplaymore.co.jp
SNK PLAYMORE

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

CONTENTS —目次— ARCADIA

タイトルロゴ&表紙デザイン:Smile Studio(福島トオル)

2010
FEBRUARY
No.117

シャイニング・フォース クロス
©SEGA

©1998-2006 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.
©EXAMU Inc.

GAME (50音順)

INDEX (掲載順)

AD

※最初の数字はページ数です。「GAME」と「INDEX」の後ろの色付き数字が、アンケートに記載する番号です。

発行所/株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)
発売元/株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

PRESENT —賞品—

応募締切 2010年1月29日(金)当日消印有効

1 「ブレイブルー」お姫様と一緒セット(アークシステムワークス提供)2名
※こちらの賞品は写真のレイチェル抱き枕カバーにプラスしてBBオフィシャルコミック第2弾とショッパー(オリジナル紙袋)のセットとなります。
2 アルカナハート3 ハートフルサウンドコレクション(ティームエンタテインメント提供)5名
3 旋光の輪舞DUO キーホルダー6体セット ~ハルモニア+その他勢力(グレフ提供)1名
4 恋のデカリス(セガ提供)1名
5 Dance Dance Revolution MUSIC FIT Wii版(コナミ提供)1名
6 タツノコVS.カプコン アルティメット オールスターズ Wii版(カプコン提供)2名
7 鉄拳6 PSP版(バンダイナムコゲームス提供)1名
8 KOF2002UM ARCADIA CUP記念 声優(野中 政宏さん 安井 邦彦さん 池澤 春菜さん)色紙(編集部提供)3名
9 「サムライスピリッツ閃」予約特典 バスタードソード(SNKプレイモア提供)3名
10 七瀬葵先生描き下ろし サイン色紙(編集部提供)1名
11 東京ジョイポリス パスポート(セガ提供)2枚セット5名
12 ナンジャタウン パスポート(ナムコ提供)2枚セット5名
13 ニンテンドーDSi(編集部提供)2名※色は選べません
14 プレイステーション・ポータブル(編集部提供)2名 ※色は選べません
15 特製図書カード(編集部提供)10名※絵柄は時期によって変わります。

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

PRIVACY POLICY
本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

全ての想いが〝交錯(クロス)〟する——

Shining Force CROSS
【シャイニング・フォース クロス】

シャイニング・フォース　クロス

- ■メーカー　：セガ
- ■ジャンル　：ネットワークアクションRPG
- ■操作方法　：アナログレバー+5ボタン+タッチパネル
- ■稼働日　：2009年12月（稼働中）
- ■使用基板　：RINGEDGE
- ■ネットワークシステム　：ALL.net

　Text:伊勢猫（武器基礎、全国協力、生産）、OYZ（シナリオ、Q&A）

始めるなら今だ!

貴重なデータと詳細攻略で話題の新作を一刀両断!!

12月初旬から稼動開始した『シャイニング・フォースクロス（以下、SFC）』、そろそろ近所のお店に入荷したのでは!?　今回は、武器ごとの使い方・スキル、シナリオや全国協力の攻略に加え、生産システムの仕組み、モンスターのデータを掲載。今から始めても遅くないぞ!

CONTROL PANEL

基本的な操作方法

本作は3種類のスキルタイプをアイテム選択画面で選べる。基本的な操作方法は同じだが、一部の操作がタイプによって異なるのでここで紹介しておこう。

まずはバランス（B）タイプ。Ⓙで2段ジャンプが可能。ⒶはⒶⒶⒶ（ハンマーはⒶⒶ）の連係が出せる。Ⓐ+Ⓕの特殊動作は回避動作で、レバーを入力した方向に前転する（空中で出すと空中ダッシュ）。なお、前転中にⒶ追加で特殊攻撃が出る。

ディフェンス（D）タイプはLv.5から使用可能。ⒶはⒶⒶ・Ⓐと3発目をタイミングよく入力することで打ち上げ攻撃に変化。Ⓐ+Ⓕの特殊動作はガード動作となる。

オフェンス（O）タイプもLv.5から使えるように。Ⓐ連係は1段増えてⒶⒶⒶⒶ（ハンマーはⒶⒶⒶ）までつなぐことが可能に。また、Ⓐ+Ⓕの特殊動作はエクストラアタック。前述したバランスタイプの前転中～Ⓐ追加攻撃を、直接出せる強力な技だ。

SFC.NET™ 「SFC.NET」を活用しよう!

SFC.NETというネットワーク連動コンテンツを利用することで、本作をより楽しむことができる。

携帯やPCから加入し、プレイしたICカード（キャラクター）を登録すれば、各種機能を利用できるぞ。例えば、ICカードに入り切らなくなったアイテム・素材をストックしておくアイテム倉庫や、不要な素材・消耗品を売買できるアイテム取引所、チームの作成や作成済みチームへの加入などがある。

注意したいのは、登録時のカードが「ネットワーク接続された筐体でプレイされた」ことと、デモ画面をタッチして選択できる「ICカード設定で、SFC.NET登録許可」を申請すること。忘れがちなので注意!

筐体がネットワーク接続されているかどうかは、画面右上に表示されるアイコンで分かる。緑色なら大丈夫だ。

SFC.NETでは今後さまざまなコンテンツが増えていく。今から使いこなしておこう。

祝・稼働開始!

『SFC』開発インタビュー

聞き手:伊勢猫

セガの十八番ともいえる「ネットワーク」連動タイトルの最新作として、ついに産声を上げた『SFC』。その出発点、目指すところなどプロデューサー&ディレクターに突撃インタビューを敢行! どんな話が飛び出すのか!?

基本コンセプトは間口の広さ・奥深さの両立

――まずは稼働を迎えての、感想をお願いします。

松山　やっと全国的に出回り始めていますが、新作でしか味わえない「新しいタイトルが動き出した」という感覚を、久しぶりに感じています。ロケテストでもプレイヤーの方からいろいろと意見をいただいて、刺激になりました。

佐藤　ネットワークゲームということで、予想外のアクシデントが起きたりするんですが、無事に稼働できてホッとしています。また、開発当初から12月稼働というのを視野に入れていたので、順調に稼働できてまずは一安心という感じです。

――本作のコンセプトについて教えてください。

佐藤　イチからスタートするネットワーク協力アクションゲームということで、このジャンルが本当にアーケードに根付くかどうかが問われてくると思うんです。そういった思いから、ゲームの「奥深さ」はゲームを進めることで感じられるように設計しつつ、同時にゲームセンターで初めて協力アクションをプレイされる方でも入りやすいバランスを追求しました。極力パっと見で難しそうだと感じさせずに、続けていくと奥が深いというコンセプトです。

――確かに、プレイ当初はボタンを連打しているだけで進んでしまう印象ですが、やり込んでいくと次々と新しい発見のある奥深さが感じられます。

佐藤　やはり序盤は間口を広げるという意味もあり、アクションに慣れている人には簡単過ぎると感じるとは思います。ただ、シナリオや協力プレイを進めることでやりごたえは出てきますし、今後のクエスト追加やバージョンアップなども含めれば、次第にですが、想像以上に奥深くなっていくはずです。

松山　最初はボタン連打でいいと思うんです。動かし方や戦い方をこちらで提示してしまうと、それが解答になってしまい、新しい発見をする楽しみなどが薄れてしまいます。まぁ、今はネットが発達しているので新しい発見というのは難しいかもしれませんが。でも、自分で考えて、気付いていろいろ試してみる。これもアクションゲームのだいご味だと思うんです。

佐藤　自分で考えて、発見や工夫をして……っていう部分を奪ってしまいたくはなかったからね。それから、アクションゲームの細かい動きって文章にしにくいじゃないですか。そこを、うまいプレイヤーが実際に見せて教えてあげる、そんなコミュニティが生まれるような土壌ができたらいいなと考えています。wikiを見れば正解が書いてあるかもしれませんが、初心者の方がそれを読んですぐに実行するというのも難しいとは思いますので。そういった部分も、間口が広い=いろいろなレベルのプレイヤーが居ることで実現してほしいですね。

――本作は『シャイニング』シリーズの一作という位置付けです。これも間口を広げるという捉え方でいいのでしょうか?

佐藤　我々としては『クエスト オブD』を作っていたので、その流れで硬派なファンタジーという考えもありました。でも、イチからの新作ということや、もう少し低い年齢層でも入りやすくするなど、さまざまな点を考慮していたときに『シャイニング』シリーズがいいんじゃないか? というところにたどり着きまして。コンシューマー版のプロデューサーと相談したり、『シャイニング・フォース　イクサ』の担当者にシナリオを書いてもらいました。

松山　開発初期から、セガを代表するライトファンタジーということで意識はしていましたね。

――少々気になったのが、シリーズおなじみの「魔法」、「獣人」などの本作での扱いなのですが……。

松山　例えば獣人ですが、出すだけなら簡単なんです。でも、アクションゲームとしての必要性を考えたときに、それだけではどうなのかな? と。見た目だけ獣人で、やっていることが人間と同じでは意味が無いですよね。魔法も同じですが、将来的には『SFC』に合った形でしっかり調整した上で入れていきたいと思っています。

佐藤　現在使用できる武器6種類についても、基本となるもので構成しているので、将来的には増えるかもしれないですね。

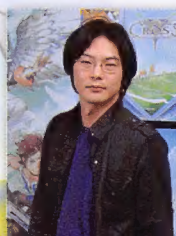
――では最後に、アルカディア読者ならびに全国の『SFC』プレイヤーに、メッセージをお願いします。

佐藤　いよいよスタートしましたが、今後の展開も含めて本作を楽しんでほしいですね。今の段階がすべてじゃないよ、と。それから、今は新シリーズのスタートという段階なので、「出遅れちゃった」とかを気にする必要は無いです。少しでも気になると思った人は、ぜひ触ってみてください。

松山　稼働に向けて全力で走ってきた感じなのですが、もちろんこれからも全力で走り続けます。これからの展開についてもいろいろと考えていますので、皆さん期待していてください。

佐藤　ロケテストからプレイヤーの声を取り入れようという試みがありまして、例えば公式サイトでもご意見を受け付けています。すべての意見を反映できるとは限らないですが、なるべく耳を傾けて、ゲームに取り入れていきたいと考えています。本作をプレイヤーの皆さんと一緒に育てていきたいと思っていますので、どんどん意見を送ってください。

――本日はありがとうございました。

自分で考えて、いろいろ試してみるアクションゲームのだいご味だと思います

ディレクター
松山 雄介
本作ではディレクターとして、ゲームシステム等を主に担当。代表作は『クエスト オブD』シリーズ。『SFC』でのプレイヤー名は「特に無し」。

プロデューサー
佐藤 達也
プロデューサーとして開発チームをまとめる。代表作は『クエスト オブD』シリーズ、『リズム天国(アーケード版)』など。公式サイトのブログもチェック!

武器の特徴を活かした戦い方をマスターしよう!

基礎&武器別 戦闘のススメ

全般的な戦闘セオリーから武器別の指針までをレクチャー! オリジナル連係を組んで、テンポ良くモンスターを倒すべし!!

キャンセル行動を使った連係の組み立て

新規開始時のスキルタイプはBタイプ固定となるため、基本操作のⒶボタンを連打、「手当たり次第に攻撃し、気付いたらHPが減っていた」という経験は、新米ハンターなら一度は味わう。しかし、ⒶⒶⒶ連打で進められるのは、シナリオ序盤までが精一杯。『SFC』らしい戦い方を覚えておかないと、シナリオを進めることさえも難しい。

そんな本作を目一杯に楽しむための第一歩が、2D対戦格闘のような「キャンセル」を使ったオリジナル連係の組み立てだ。

基本的なキャンセル行動の流れ(魔導銃は例外)は、キャンセルチャートにまとめた通りだが、すべてを覚えて使いこなす必要は無い。とりあえず回避手段を兼ねたジャンプを使った、硬直モーションのキャンセルを練習。ここから各種の追い打ちへ派生すれば、テンポ良くモンスターを倒す『SFC』流の戦闘スタイルが完成! 実践的な攻撃連係やスキルタイプの特性とともに、武器別の指針をまとめておくのでプレイの参考としてもらいたい。

各種行動とキャンセルの仕組み

ⒶⒶⒶ連係をはじめとしたⒶ+Ⓕやフォースの攻撃モーションは、別の行動を入力することでキャンセルが可能となっている。

さらにスキルタイプ切り替えを挟めば、フォース〜フォースといった特殊な連係も作成できる。硬直モーションのみキャンセル可能なジャンプ入力は、タイミングが少し遅めなので要練習だ。

ありがちな戦闘の一例

←リーダー格のモンスターは、ⒶⒶⒶをヒットさせても一切怯まない。新米ハンターにありがちな間違いだが、ⒶⒶⒶで斬りかかっても動きを止められず、簡単に反撃されて余計なダメージを受けやすい。

実践的な戦闘の一例

→これらリーダー格に対しては、Ⓐ+Ⓕのエクストラアタックやフォースでダウンを奪って動きを止めるのが基本。反撃を受ける心配が無いので、さらに追い打ちで追加ダメージを狙う。

タイプで変化するスキルとその特徴 スキルタイプ別の特殊動作

獲得した経験値で上がるプレイヤーLv.に対応し、段階的に拡張される3種類のスキルタイプ。タイプ別の特徴をチェックして、武器別のスキルタイプLv.を計画的に育てていこう!

武器ごとに設定されたスキルセットの変化にとどまらず、装備時のボーナスパラメータや特殊動作で大きく使用感が変わるスキルタイプ。新規プレイだとBタイプ以外の選択肢は無いが、プレイヤーLv.5でDタイプ&Oタイプが解放され、さらにLv.10で二つを同時に装備可能となる。プレイスタイルや使用武器にも左右されるため、ベストな組み合わせと断言はできないが、Oタイプ+BorDタイプの組み合わせが一般的。エクストラアタック連係を練習する意味でも、Lv.5でOタイプへの乗り換えがオススメだ。

↓万能ガードはDタイプ限定。MPが無いとHPは減少するが、心強い存在だ。

↑使い勝手に大きな差はあるが、エクストラアタックはBタイプでも使える。

バランス Bタイプ

平均的なパラメータ強化が得られる万能型。壁が無くても2段ジャンプが可能で、回避or空中ダッシュ中のⒶ追加入力でエクストラアタックが出せる。

能力強化	ALLアップ(小)
タイプ特性	2段ジャンプ
特殊動作	回避動作

ディフェンス Dタイプ

HP上限アップなどが見込める防御型。ⒶⒶ・Ⓐの目押し入力でジャスト連係に派生可能で、あらゆるモンスターの攻撃をガード(MP消費)で防げる。

能力強化	体力アップ(大)
タイプ特性	ジャスト連係
特殊動作	ガード動作

オフェンス Oタイプ

攻撃力アップが見込める攻撃型。基本のⒶⒶⒶ連係が強化され、ⒶⒶⒶⒶなどへ派生可能。さらにエクストラアタックをⒶ+Ⓕでダイレクトに出せる。

能力強化	腕力アップ(大)
タイプ特性	基本連係追加
特殊動作	エクストラアタック

CHECK POINT MPを消費する行動と回復の手段

基本的な仕組みさえ理解しておけば、もうMP不足で悩む心配は一切無くなる?

必殺技的な扱いのフォースや、ボス戦で頼れるユーズなどの各種スキルは、使用時にMPが必要不可欠。無計画に連続で使い続けると、肝心な場面でMP不足により使用不能といったケースは多い。

こういった状況の回避には、MP回復を織り込んだキャンセル連係を使うといい。厳密なMP消費の計算こそ必要無いが、「MPを増やすための連係」を一つは考えておくこと。マップを覚えたらボス前でMPを温存するなど、全体のMP管理も意識しよう。

MP上限も回復可能な女神の涙は、2個程度生産&常備したい必須アイテム。

MPの回復行動

←原則的に攻撃をヒットさせると、ダメージ量に応じた一定量が回復(複数同時ヒットも1回分)。敵を倒した際に出現する光球は、MP5回復で固定されている。

MPの消費行動

→フォースorユーズスキルの使用時に一定量を消費(消費はスキル別)。緊急回避は使用するとMPゲージ上限が30%減少。これはプレイ終了まで継続する。

実践的な連係の組み立て方法❶ 打ち上げ始動連係

汎用性が高い打ち上げ攻撃からの空中追い打ち。キャンセルタイミングを覚えよう。

『SFC』における定番とも呼べるキャンセル連係で、エクストラアタックなどの打ち上げ攻撃～ジャンプ～空中追い打ちが基本的な流れ。MP消費無しでも組み立て可能と汎用性が高く、リーダー格を倒し切れない場合でもダウン始動の連係へ派生できる。ただし、スキル未使用だと時間がかかるので、回復するMP分を計算に入れてフォースを併用していこう。

武器&タイプによって打ち上げ判定のフォースがあるのでチェック!

打ち上げ～追い打ちの流れ

狙いたい敵をロック!

←自動補正であらぬ方向へ攻撃しないように、まずは狙いたいモンスターをロックする。

→打ち上げ属性の攻撃で対象を浮かせて、攻撃モーションの終わり際にジャンプを入力!

打ち上げ～ジャンプでキャンセルして……

↑空中で追い打ちすれば、残った地上モンスターからも邪魔されない。残りHPと相談して、フォースへとつなげよう!

空中で追い打ちして手早く撃破せよ!

空中モンスターへの対処法

打ち上げ～追い打ちが地上戦の定番として、空中戦の場合は逆に地上へたたき落とすのが正解になる。動きが止まる小型モンスターなら空中Ⓐ Ⓐ Ⓐで問題無いが、中型のハーピーやモーショボーだと反撃必至。たたき落としに適した攻撃の代表格は、空中エクストラアタックやダウン判定を持つ空中フォース。ただし、通常ジャンプで届かない高所からの攻撃バリエーションもあるので、使用武器の空中エクストラアタックが届くかチェックしておくこと。

羽を飛ばす攻撃中に落とせない場合には、真下で待ってから終わり際にジャンプ～打ち上げorダウン判定の攻撃をヒットさせよう!

スーパーアーマーへの対処法

ここまで「反撃を受けない状況からの追い打ち」が基本と説明してきたが、このセオリーに当てはまらないモンスターも居る。通称"スーパーアーマー"と呼ばれる特性で、「打ち上げ&ダウン判定の攻撃ヒットでも怯まない」といった厄介な性質。該当するのがゴーレム系や大型ボスなどのモンスターで、定番連係だと思わぬ反撃を受けることに。様子を見ながらスキの小さなⒶ Ⓐ Ⓐを刻んで、反撃が見えたらジャンプでの回避がベターな対処法といえる。

即座に回避可能な状態での様子見が基本。Ⓐ Ⓐ Ⓐ～ジャンプ回避する場合は、飛距離が長い横方向へ飛ぶと反撃を受けづらいぞ!

実践的な連係の組み立て方法❷ ダウン始動の連係

多彩な状況へと応用できるダウン追い打ち。起き上がりタイミングを見極めよう!

定番の打ち上げ始動と並んでポピュラーなのが、ダウン判定のフォース～ジャンプ～追い打ちといったキャンセル連係。MPが必要となる半面、戦闘短縮&お手軽な入力で組み立てられるのは大きなメリット。戦闘前にMPゲージを見て、MAXに近ければ積極的に使っていきたい。なお、ダウン中は打ち上げ&再ダウン不能なので、起き上がり際へと重ねること。

とりあえずエクストラアタックで打ち上げ～ダウン追い打ちも可能だ。

ダウン～追い打ちの流れ

各種攻撃でダウン誘発!

←打ち上げ始動と同様に、狙いたい対象をロック～ダウン判定の攻撃でダウンを奪う。

→硬直モーションをジャンプでキャンセル。打ち上げ始動と違ってジャンプ連打でもOK。

ジャンプで硬直をキャンセルして……

↑ダウン状態のモンスターに近付いて追い打ち。Ⓐ Ⓐ Ⓐ連係を基本に、状況に合わせた攻撃で追い打ちしていく。

ダウン～起き上がりに連係を重ねて追い打ち!

CHECK POINT 各種属性による攻撃時の付加効果

確実なダメージ効率アップにも繋がる付加効果の仕組みをバッチリ解説!

キャンセル連係の組み立てとセットで覚えたいのが、攻撃時に発動する多彩な付加効果。中には気絶や毒のようなオート発動の効果もあるが、基本パラメータの属性値を装備品で底上げするだけで、4種類の属性に対応した付加効果を獲得できる。

さらに、属性値は攻撃面だけでなく防御面の耐性も兼ねるため、モンスター攻撃による付加効果の防止やダメージ軽減につながる要素。全国協力なら、ボス戦を見越した属性を高めるのが手堅い。

装備品の組み合わせで属性を高めれば、数値がアップしてボス戦でも発動する。

■付加される効果内容

属性	状態異常	備考
火属性	火傷	対象に一定時間スリップダメージ
水属性	凍結	対象を一定時間の行動不能状態
風属性	出血	対象に一定時間スリップダメージ
土属性	脱力	対象の移動&攻撃速度ダウン

火傷(火)

凍結(水)

出血(風)

脱力(土)

攻守に長けた万能型の武器

両手剣 -Sword-

ビギナーからベテランまで、幅広いスタイルに対応可能。基本の立ち回りを覚え、テンポ良く戦闘をこなそう。

■Lv.1スキル DATA

カテゴリー		スキル名称	消費MP
Bタイプ	Use	パワーフォーカス	MP60
	Force	ソードスライダー	MP50
Dタイプ	Use	プロテクトフォーカス	MP60
	Force	デザートムーン	MP50
0タイプ	Use	ベルセルク	継続消費
	Force	ブレードラッシュ	MP50

範囲攻撃で敵を薙ぎ払え!

全武器中でも屈指の性能を誇るエクストラアタックに加えて、Dタイプのデザートムーンでまとめてダウンを奪えるオールラウンダー。プレイ序盤のBタイプこそ扱いづらい部分もあるが、プレイヤーLv.5のタイプ解放で使用感が変わる武器の一つだ。

Lv.10以降のスキルタイプは、定番セットの0タイプ+Dタイプがオススメ。エクストラアタックからの空中連係を主軸として、乱戦状態になったらDタイプへ切り替え。威力が高く、MP回収率に優れたデザートムーンでダウンを奪えば、安全かつ効率的にモンスターを撃破できる。ダウンを奪えないゴーレム系に対しては、側面や背後から0タイプ・ブレードラッシュで一気にケリを付けよう。

さらに多人数の協力プレイであれば、プロテクトフォーカスなどでサポート役としても活躍可能。MP60消費こそ若干重いが、パーティ全体の被ダメージを抑える効果はありがたい。ただし、使い過ぎるとMP不足になりがちなので、使用ポイントを決め、効率よくパーティをサポートしていきたい。

大きく前方へ踏み込んで、広範囲のモンスターを打ち上げるエクストラアタック。空中での追撃をマスターすれば、これだけでも戦っていける。

防御力アップのプロテクトフォーカスなどは、アイコンを仲間のタグにドラッグして発動可能。魔法陣に触れ直せば、効果時間を延長できるぞ!

対ボス戦の立ち回り
仲間をサポート&部位破壊を狙え!

最重要のクロスゲージをためる能力は、平均的で可も無く不可も無く。手数重視の武器を持った仲間が居るパーティであれば、リーチを活かした部位破壊を積極的に狙っていく。ボスに対しての基本攻撃は、定番のジャンプ～空中ⒶⒶⒶ(Ⓐ)が主体。MPを確保できたらブレードラッシュでゲージをためつつ、数回おきにプロテクトフォーカスを設置すれば、一定量のMPを維持した状態で戦える。

クロスゲージの攻撃でダウンを奪った際には、MP回復を兼ねたブレードラッシュがオススメ。さらにベルセルク併用で、大量のMPを消費するがそれに見合ったダメージを一瞬で稼ぎ出せるぞ!!

リーチの長い攻撃が多いため、ダウンを奪わずとも部位破壊を狙いやすい両手剣。ゲージためにに参加しながら狙っていこう!

対ボス戦の立ち回り
苦手なボス戦は空中ⒶⒶで

大振りの技が多いハンマーは、クロスゲージをためる連続技が苦手。それは味方に任せて、基本の攻撃でダメージを与えていこう。Dタイプがオススメで、ジャンプ～空中ⒶⒶ～ガードと連係する動きを繰り返せば、そのうち敵が気絶する。ヘビーウェイトはボス戦でも有効。ただしMPの消費量が多いので、短時間しか使用できないのが難点だ。

ボスの動きを完全に見切れるようになったら、チャージストライクを狙っていくのもアリ。ただし、タメ中に攻撃をくらうと解除されてしまうので、上級者向けの戦法といえる。グランドスマッシャー戦なら、この戦法でも活躍できるぞ。

ボス戦が苦手なハンマー。ここでも基本のジャンプ～空中ⒶⒶで攻撃しよう。無理に1発を狙わず、細かい攻撃で刻むのだ。

破壊力抜群!!

ハンマー -Hammer-

ハンマーを使う際のオススメは、気絶が狙えるDタイプと攻撃力特化の0タイプ。これで一気に勝負を決めろ!

■Lv.1スキル DATA

カテゴリー		スキル名称	消費MP
Bタイプ	Use	ハードネス	MP60
	Force	トルネードスイング	MP50
Dタイプ	Use	ヘビーウェイト	継続消費
	Force	ハードインパクト	MP50
0タイプ	Use	フォースオン	MP60
	Force	チャージストライク	MP50

振りの遅さをカバー

ハンマーは攻撃力が非常に高いものの、速度が遅め。出始めをつぶされない工夫が必要だ。基本はジャンプ～空中ⒶⒶ。見た目以上に下方向の攻撃判定が大きいので、姿勢の低い敵にも当たる。

Dタイプならジャンプ～空中ⒶⒶ～ハードインパクト。防御的に戦うならⒶⒶ～バックジャンプor防御動作。ハードインパクトは単発で出すのもアリ。攻撃範囲が広いので、複数の敵を巻き込めるぞ。このときも、空中で出した方が出始めをつぶされにくい。なお、オートスキルにどの攻撃でも気絶を誘発するスタンチャージがある。気絶は蓄積された値が一定以上になると発生。スキルレベルが高いと気絶値が上がり、気絶させやすくなるぞ。

0タイプならジャンプ～空中ⒶⒶⒶ。その後、余裕があるなら着地～ジャンプ～空中ⒶⒶⒶで追撃。注目は、タメが可能なチャージストライク。ルームガーダー戦の前など、余裕があるときにチャージストライクをタメておく。これで、戦闘開始と同時にやっかいな敵やジェネレーターを瞬殺できる。

Dタイプは気絶を狙えるのが持ち味。敵ごとに、どの攻撃を大体何発当てれば気絶するのかを覚えると強い。対ボス戦でも狙えるぞ。

チャージストライクのタメ中はジャンプ可能。構えている時間の長さに応じて攻撃力がアップ。5秒で最大となる2倍のダメージになる。

対ボス戦の立ち回り

部位破壊と連続技を狙え

リーチが長いので、部位破壊を狙いやすいこともフレイルの特徴。先端が届くくらいの距離でエクストラアタックを使おう。ロックオンしておけば、狙った部位に集中して攻撃を当てやすい。頭や背中の翼といった、高い位置でも攻撃が届くぞ。

一方、ダメージ＆クロスゲージを優先するならコンボを決めよう。まずDタイプでシルバースプライトを発動してOタイプにスキル切り替え。その後ジャンプ～空中ⒶⒶⒶ～空中エクストラアタック～空中スピンアウト(追加入力)とつなげる。シルバースプライトはLvが高いと敵の帯電状態が長くなる。ボスも帯電するので、味方が攻撃しやすくなるぞ。

たとえボスの破壊可能部位の位置が高くても、エクストラアタックなら離れた距離からでも攻撃をヒットさせられる。

遠距離＆広範囲に攻撃！

フレイル -Flail-

フレイルのオススメは、シルバースプライトのあるDタイプとエクストラアタックが強化されるOタイプだ。

■DATA

カテゴリー		スキル名称	消費MP
Bタイプ	Use	[illegible]	継続消費
	Force	[illegible]	MP50
Dタイプ	Use	シルバースプライト	MP80
	Force	メタルシュート	MP50
Oタイプ	Use	マルチドゥーム	継続消費
	Force	スピンアウト	MP50

エクストラアタックが強力

フレイルはOタイプをオススメしたい。というのは、エクストラアタックが超高性能だからだ。極端な話、道中＆ボス戦ともこの技だけで戦えるほど。追撃はやや決めにくいものの、エクストラアタック～（前ジャンプ）空中エクストラアタックなら届くことが多い。マップの端に敵を追い詰めていれば、エクストラアタック～ⒶⒶⒶなども決められる。

協力プレイ時には、敵の奥や物陰に隠れた厄介な敵をこれでダウンさせれば、味方の助けになる。

ジェネレーターに対しては、多段飛び道具のマルチドゥームが有効。一方、広範囲に攻撃したいならⒶⒶⒶの3発目やスピンアウトが多くの敵を巻き込む。スピンアウトは追加入力で回転数が増加するので、コンボ数を伸ばしたいときも重宝する。

もう一つのオススメはDタイプ。鎖を帯電状態にするシルバースプライトが強力だ。シルバースプライトを発動してからスキルを切り替えても、その効果は持続する。大量にモンスターが出現する場面や、ボス戦で効果的に発動させよう。

エクストラアタックはダウンを奪える上に驚異的なリーチを誇る。ハーピーもフレイルにかかれば怖くない。ダウンを奪って追撃だ。

広範囲に攻撃できるスピンアウト。ただし、スーパーアーマーには弱い。クレイゴーレムなどの敵が居る場合には、使用を控えた方がいい。

遠距離戦もこなせる個性派

魔導銃 -Gun-

■DATA

カテゴリー		スキル名称	消費MP
Bタイプ	Use	[illegible]	MP30
	Force	[illegible]	MP50
Dタイプ	Use	セイクリッドバレット	MP50
	Force	ドレインレイ	MP50
Oタイプ	Use	ラピッドファイア	継続消費
	Force	グレネード	MP60

MP残量でタイプを変更！

射撃攻撃がメインとなるため、ほかの武器とは操作感覚から大きく違う個性派で、スキルタイプで弾丸と射程距離が変化する。平均的な射程のBタイプ通常弾に対して、Oタイプだと近距離用の3方向弾、Dタイプでは射程の長い貫通弾を発射可能。どれも一長一短だが、プレイヤーLv.10以降ならば、MPゲージ残量をダメージに直結させられるOタイプ＋Dタイプのセット装備をオススメしたい。

攻撃の起点として有効なのは、密着クリティカルが強烈なOタイプ。動きが読みやすいモンスターなら密着ラピッドファイアでもいいが、グレネード～追い打ちが安全確実だ。ある程度MPを消費したらDタイプへ切り替えて、ロックオン＋貫通弾を使ったMPゲージの回復も考えながら戦っていこう。

多人数の協力プレイでは、戦闘のせん滅速度を意識するとMP不足になりがち。全く使わないのは論外だが、仲間への援護射撃やジェネレーター破壊を基本として、手数が足りない場合にリーダー格を受け持つような立ち回りを心がけるといい。

1発でMP消費60と若干割高だが、遠距離から狙えるOタイプのグレネードは攻撃の起点。厄介なリーダー格などは、ダウンさせて密着だ！

慣れてきたらDタイプのドレインレイで、小型モンスターを足止め＆MPをまとめて回復！　中型モンスターの攻撃はジャンプで回避しよう。

対ボス戦の立ち回り

密着ショットでゲージをためろ！

O連係が難しいため道中戦闘こそ地味な魔導銃だが、ボス戦では一転して本領を発揮。中でもラピッドファイア併用の密着射撃は、クロスゲージためにも効果絶大！　MP残量を確保した状態でクリティカルを連発すれば、ゲージためにも大きく貢献できる。さらにDタイプの貫通弾を生かせば、MP回復しながら部位破壊でも貢献可能。スキを見て空中ドレインレイでMP回復すれば、ボス前にセイクリッドバレットで仲間を回復してもMP不足にならない。

クロスゲージでダウンを奪った際も、ラピッドファイアの密着連射が有効。終わり際にきちんと離脱すれば、MPを一気にMAXまで回復できる。

手数&クリティカルで粉砕!

ナックル -Knuckle-

[illegible]

カテゴリー		スキル名称	消費MP
Bタイプ	Use	[illegible]	MP60
	Force	天地人	MP50
Dタイプ	Use	[illegible]	MP60
	Force	鎧袖一触	MP50
Oタイプ	Use	獅子奮迅	継続消費
	Force	鳳凰天駆	MP50

空中追い打ちで各個撃破

タイマン勝負で無類の強さを発揮するが、その半面に多対一の戦闘で苦戦しがちなナックル。このため、Oタイプのエクストラアタックを使った打ち上げ連係は、ナックル使いの必須科目といっても過言ではない。とはいえ、リーチの短さはいかんともし難く、氷地形のフィールドだと攻撃が空振りすることもしばしば。こういった状況下では、ジャンプ〜空中鳳凰天駆からの追い打ちを狙いたい。

メインのOタイプと合わせてオススメしたのが、Dタイプ・オートを生かしたクリティカル主体の戦い方。具体的にはMP残量を3分の1以下に維持し、クリティカルでのダメージ効率アップ狙いというもの。さらに鎧袖一触で広範囲のモンスターを巻き込めるため、乱戦時も攻撃の起点として頼りになる。

多人数プレイにおいては、率先してリーダー格を撃破。お供の小型モンスターが散るデメリットはあるが、手空きが増えれば掃討戦も短時間で済む。小型モンスターの完全無視は論外だが、後で手伝ってもらうくらいの気持ちでリーダー格をつぶそう。

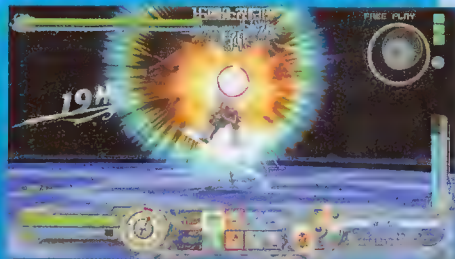
Oタイプ・鳳凰天駆の地上版は上昇攻撃だが、空中版だと突進攻撃に早変わり。足場が悪い状況など、間合いを一気に詰めたい場面で有効だ。

リーダー格もよろけさせるクリティカルヒットは、Dタイプなら意図的に出せるレベル。過信は禁物だが、ゴーレム系すら一方的に殴り倒せる。

対ボス戦の立ち回り

分身をまとってジャンプで殴れ!

[illegible]

[illegible]

対ボス戦の立ち回り

クロスゲージをモリモリためろ

[illegible]

[illegible]

クロスゲージためは任せろ

ダガー -Dagger-

[illegible]

カテゴリー		スキル名称	消費MP
Bタイプ	Use	[illegible]	[illegible]
	Force	[illegible]	[illegible]
Dタイプ	Use	[illegible]	MP60
	Force	[illegible]	MP50
Oタイプ	Use	エレメンタル	継続消費
	Force	ソニックムーブ	MP50

手数と状態異常がウリ!

ダガーは、1発当たりの攻撃力こそ低いものの、それを補える手数とスピードがある。そのためクロスゲージのたまりが早く、6種の武器の中でも、特にボス戦において活躍の期待ができる武器だ。

Oタイプは道中用。通常の立ち回りでは、集団からはぐれた敵や空中の敵を相手にする。混戦は苦手なので、巻き込まれたら一度離れるといい。エクストラアタックはダウンを奪える上に、振りがコンパクトなので有効。エクストラアタック〜ジャンプ〜空中ⒶⒶⒶⒶ〜空中ソニックムーブの連続技がいいぞ。ソニックムーブは複数の敵を巻き込むので、乱戦にも強い。空中の相手には、空中エクストラアタック〜各種ダウン追撃を決めていこう。

Bタイプはボス戦用。その立ち回りは左のカコミを参照してほしい。あえて道中で使うとすれば、2段ジャンプを活かすことで、ハーピーなどの敵を倒すのが簡単になる。また、大量にモンスターが発生するジェネレーターなどは、インビジブルで透明化して、敵に気付かれること無く破壊しよう。

状態異常を引き起こしやすいのもダガーの特徴。コモン二つ目の武器シャープナイフには水属性があるので、序盤にお世話になる武器だ。

ソニックムーブの最後の衝撃波部分は、複数の敵にヒットする。ジャンプキャンセルして追撃orバックジャンプで間合いを離そう。

これで一人の冒険も完璧!

シナリオモード解説

シナリオモードの序盤は、比較的簡単なクエストばかり。ここで武器や防具をそろえて、シナリオ後半や全国協力に挑戦だ。

冒険に出る前の下準備

自分の好きな武器が決まったら、コモンをできるだけ生産→合成を繰り返すといい。最初のコモン武器の素材は、安価&どこでも手に入るので気軽に使って問題無し！

防具の方は防御力の高い重装備がオススメ。まずはノーコンティニューでクリアするのが大事だ。

オススメ[illegible]

攻撃速度が下がるものの、物理防御は最高級。むしろ操作や敵に慣れるまでは、攻撃速度ダウンでちょうどいい。その上、防御力は軽装の2倍。後半でも愛用できそうだ。

部位	装備名	レアリティ	開放条件
[illegible]	[illegible]	C	[illegible]
[illegible]	スチールメイル	C	第1話クリア
[illegible]	[illegible]	UC	[illegible]
[illegible]	[illegible]	UC	第5話クリア

POINT 1 素材集めとタイマー

ツボや倒木といったオブジェクトは逃さずに破壊して、素材を集めるのがセオリー。通路の端だけでなく、回り道した先や建物の陰などにもある。

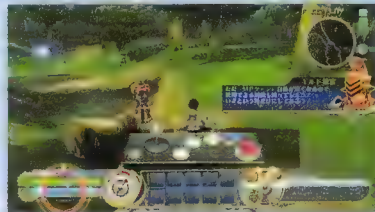
ただし、後半のシナリオはマップが広い。装備(特に武器)がそろうまでは、ある程度なら道中の敵やオブジェクトを無視して先に進むのもアリだ。

倒木などのオブジェクトからは素材が出ることがある。見逃すな！

少し遠回りすると、奥に宝箱があることも。マップを覚えよう。

第1話 トレジャーハンター登録試験

難度	★	敵の総数	36体
クリア報酬金額 100G	トレジャーコイン 1枚	名声値 10	

チュートリアルを兼ねた一番めのマップ。基本的なボタン操作やルームガーダーなどの仕組みをここで覚えよう。なお、クリア後はアイテムの生産ができるようになる。必ず武器防具類を生産して、次の冒険で装備を新調すること。

ギルドの教官をタッチ。操作方法などを解説してくれる。

クリア後開放される生産アイテム	
[illegible]	アイアンソード ウッドハンマー アイアンフレイル ウッドガン レザーグローブ ツインダガー
[illegible]	ノービスベスト ブレイクジャケット スチールメイル ノービスキャップ バンダナ スチールバンド
消耗品	女神の涙 傷薬 妖精の粉

第2話 物語の始まり

難度	★	敵の総数	51体
クリア報酬金額 100G	トレジャーコイン 1枚	名声値 10	

ブラッドと共に冒険がスタート。毒沼やカギの使い方などを解説をしてくれる。モンスターは、イノブタ、マンドレイク、スティンガー、クラブといった基本的ものばかり。ここで武器の使用感や連続技を試すといい。なお、途中のマップには滑る床が出現。急に止まれないので注意が必要だ。クリアすると報酬でブルーダイヤが手に入る。持ち帰ったら一旦倉庫へ移して、次の冒険で装備しよう。

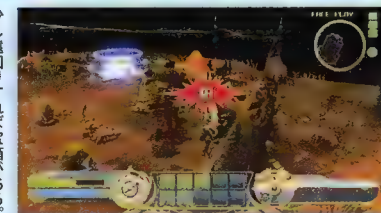
クリア時の確定報酬アイテム		
ブルーダイヤ		
腕力	体力	売却価格
+1	+5	300G

途中に爆弾が三つ並んで置いてある。その内の一つを、奥のルームガーダー戦まで運ぶといい。

第3話 眠れる乙女

難度	★	敵の総数	53体
クリア報酬金額 150G	トレジャーコイン 1枚	名声値 10	

このマップでは、少し進むとゴーレムが出現。スーパーアーマーなので、攻撃動作を見たら回避すること。道中に点在するイバラには触らないよう注意。最後のルームガーダーにはハーピーが出現するので、最初に倒すといい。

少し遠回りすれば宝箱がある。中身はいやしの涙なので、取り逃さないようにしよう。

イバラのある場所で戦いが始まったら注意。突進攻撃など、移動距離の長い技は控えよう。

ドロップアイテムをチェック!

出現モンスターデータリスト

『SFC』の世界に登場する、モンスターのドロップアイテムから攻撃パターンまでを詳しく解説!

連係で倒してMP回復

プレイヤーの攻撃で動きが止まる小型モンスターは、稼働バージョンで6種族10種類が出現。1体であれば倒すのに苦労しないが、リーダー格の中型モンスターと同時に出現するため、実際には苦戦させられる場面もしばしば。中でも注意しておきたいのが、遠距離攻撃を持った上位種で、攻撃を止められて手痛いダメージをくらう。

名称	マンドレイク

遠距離攻撃を持つ敵の代表格で、出現時は地面に埋まった状態。接近すると地上に出てきて、毒属性の花粉を飛ばしてくる。動きが遅いので、側面に回り込んで倒すといい。

生産素材	アイテム名称
	毒植物の胞子
	大樹の枝
	古木の枝

名称	ボーン

鎧で身を固めた小型モンスターで、ザコらしからぬ高いHPを持っている。攻撃パターンには2種類あり、斧を振り回す攻撃はプレイヤーがダウンするので注意が必要だ。

生産素材	アイテム名称
	壊れた鎧
	鉄鉱石
	鉄の欠片

POINT 2 空中の敵を優先

空中の敵は飛び道具で攻撃してくることが多く、放置しておくとムダなダメージをくらいやすい。遠近感がつかみにくいが、モンスターの影を目安に攻撃を当てよう。ハーピーなど体力の多い飛行型モンスターには、空中エクストラアタックでダウンを奪ってから追い打ちすると簡単かつ安全だ。

空中エクストラアタック。スキルがOタイプなら、直接出せるのでこれでダウンを奪おう。

POINT 3 ジェネレーターを破壊

発光状態ではモンスターがまだ中に居るので、早めに破壊すると戦闘が楽になるぞ。ジェネレーターごと中のモンスターを倒しても、アイテムは落とすので安心だ。なお、近くにモンスターが居ると攻撃を当てにくい。そのような場合には、ジェネレーターをロックしてから攻撃するといい。

まずは、モンスターよりもジェネレーターを破壊する。これで大量出現を防ぐのだ！

リザルト

[illegible]ボーナスが多い。

いやしの涙を持ち帰ろう

体力を回復するいやしの涙。簡単なクエストでは、これを持ち帰ること。難しいシナリオや全国協力に持ち込んで、ノーコンティニューを目指すのだ。

女神の涙を持ち込み緊急回避攻撃を使う

シナリオで特に有効なのが、女神の涙と緊急回避攻撃の組み合わせ。モンスターが大量に出現する地点では、ジェネレーターを攻撃しつつ、近寄ってきたモンスターを緊急回避攻撃でダウンさせる。これでジェネレーターを攻撃する時間を稼げるぞ。

緊急回避で減ってしまったMPゲージの最大値は、女神の涙でMP残量と一緒に回復可能。ただし、ゲージ上限の回復を目的とする際は、短くなったMPゲージを消費していない状態で使うこと。ゲージを消費した状態では、MAX超過分の最大値を回復。つまりは最大値の回復分が、消費分だけ少なくなるのだ。

緊急回避攻撃は攻撃判定が広く無敵時間がある。その上、ダメージを与えつつダウンを奪える。これは使うしかない！

第4話 イストリア

難度	★★	敵の総数		66体
クリア報酬金額 150G		トレジャーコイン 1枚		名声値 10

序盤は第1話と同じで、その後石作りの建物で構成されたマップに進む。道中は空中のモンスターが多いので、それらを優先的に倒すといいぞ。今までのクエストよりもマップが広いので、タイマーを気にしつつ進めていこう。時間が足りないようなら、道中の敵を無視して進むのもアリ。

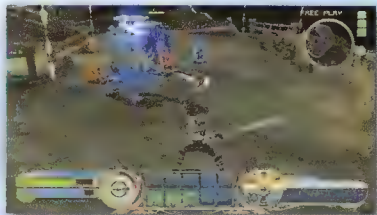
最後のルームガーターは、イノブタママ×2をダウンを奪う攻撃で瞬殺すると残りのモンスターが楽になる。

クリア時の確定報酬アイテム		
[illegible]		
知力	器用度	売却価格
+3	+5	400G

後半のルームガーダー戦では、奥にジェネレーターがある。奥まで進んで、先に破壊だ。

第5話 幸せな場所

難度	★★	敵の総数		61体
クリア報酬金額 200G		トレジャーコイン 1枚		名声値 10

これまで出現したモンスターの上位種が登場、攻撃が若干パワーアップしている。また、道中にはウルフとソルジャーウルフが出現。ソルジャーウルフは攻撃方法が多彩な上、ダウン回避をしてくるので、先に倒しておきたい。

ソルジャーウルフの攻撃は、見切りにくいものが多い。

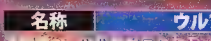
クリア後開放される生産アイテム	
[illegible]	ルーンブレード　ネイチャースタンプ　シルバーバレット　オートブラスター　ブロードナックル　ウィンドエッジ
[illegible]	キャラバンローブ　ハンターズジャケット　ソルジャーアーマー　キャラバンフード　ティアラ　ソルジャーヘルム
消耗品	無し

外伝1 カイルの腕試し

難度	★★	敵の総数		50体
クリア報酬金額 200G		トレジャーコイン 1枚		名声値 15

ハーピーやゴーレムといったモンスターが数多く出現する。厄介なモンスターを優先的に倒さないと、余計な被ダメージを受けやすいぞ。道中は、敵こそ強いもののマップは短め。オブジェクトから素材回収するのを忘れずに。

ここは奥にあるジェネレーターを優先して倒すこと。横にあるイバラにも注意だ。

最後のルームガーダー戦はこんな構成。突進が厄介なウリボウママを先に倒すといい。

名称 イノブタ／ウリボウ

マスコット的な扱いの初期出現モンスターで、ほとんど攻撃らしい攻撃をしてこない。[illegible]せばMPを回収できてお得だ。

生産素材 アイテム名称
動物の皮
なめした皮
皮のきれはし

名称 クラブ／スコーピオン

近距離攻撃だけの基本種に対して、[illegible]を飛ばす遠距離攻撃を持った上位種が厄介。見た目に反して[illegible]

生産素材 アイテム名称
固い殻
鉄鉱石
鉄の欠片

名称 ブラストビー／スティンガー

[illegible]遠距離から針を飛ばしてくる。動きが止まったら軸をずらして回避だ。

生産素材 アイテム名称
細長い針
大樹の枝
古木の枝

名称 ウルフ／エッジウルフ

[illegible]ら突進の合図なので、ジャンプで[illegible]

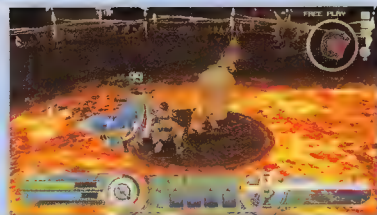
生産素材 アイテム名称
鋭い爪
なめした皮
皮のきれはし

第6話　不吉な影は密やかに

難度	★★	敵の総数	59体
クリア報酬金額 200G	トレジャーコイン 1枚	名声値 15	

スタートから少し進むと、右手に溶岩地帯のある非常に戦いにくい地形でルームガーダー戦に突入する。ハーピーなどの空中モンスターに加え、ウルフやソルジャーウルフが出現。強敵ぞろいなので、ユーズorフォーススキルを使って全力で突破しよう。ここを過ぎれば比較的簡単。ただし、ジェネレーターを先に破壊することを忘れると、モンスターが大量に出現するので要注意。

クリア時の確定報酬アイテム

ゴールドルビー		
腕力	体力	売却価格
+7	+3	500G

ルームガーダー戦の溶岩地帯はこんな感じ。奥にジェネレーターがあるので、先に破壊すること。

外伝2　約束ー忘れないでねー

難度	★★★	敵の総数	65体
クリア報酬金額 250G	トレジャーコイン 1枚	名声値 15	

石作りの建物が夕日に染まるマップ。モンスターの体力が多いので、ある程度強い武器で挑まないと制限時間をオーバーしやすい。道中のルームガーダー戦は、スコーピオンとストーンゴーレムの構成が多い。スコーピオンをⒶⒶⒶ～フォーススキルといった連続技で倒せるくらい武器が強いのが理想。逆に、スコーピオンに手こずるようだと、どんどんモンスターが出現して対応し切れなくなる。

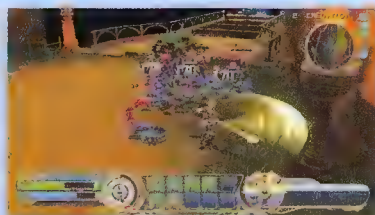
クリア時の確定報酬アイテム

古のエメラルド				
腕力	体力	知力	器用度	売却価格
+2	+2	+4	+4	680G

最後は強敵ぞろい。MPゲージに余裕があるなら、早めに緊急回避攻撃を使っていこう。

第7話　出頭命令

難度	★★★	敵の総数	64体
クリア報酬金額 250G	トレジャーコイン 1枚	名声値 15	

外伝2同様、道中はスコーピオンとストーンゴーレムのコンビが出現。ジェネレーターを破壊しないと、大量のスコーピオンが出現する場所もある。その上、ハーピーやワーウルフも登場するルームガーダーが混戦になりやすい。

ジェネレーターを破壊し、スコーピオンの大量出現を防げ。

クリア後開放される生産アイテム

[illegible]	バロックソード　バトルハンマー　ウイングフレイル　アサルトブラスター　リッパークロー　ライジングサン
[illegible]	無し
消耗品	無し

第8話　明かされる危機

難度	★★★	敵の総数	61体
クリア報酬金額 250G	トレジャーコイン 1枚	名声値 15	

道中　敵を無視して進め!!

とにかく時間が足りなくなるのがこのマップ。ルームガーダー以外の敵をなるべく無視して進んだ方がいい。

スタート直後は、毒沼&イバラのある場所でハーピー×2ほかと戦闘。そこを超えると滑る床のマップに突入し、スコーピオンやストーンゴーレムなどと戦闘。そして、リリスとブラッドが見下ろす先にある砦に突入。砦の最初のルームガーダーは、緊急回避攻撃を使って全力で倒そう。

砦に入ると道中最大の難所!

まずはジェネレーターを全力で破壊。緊急回避攻撃を使ってもいい。その後、左に見える爆弾を持って、敵に投げ付けよう。

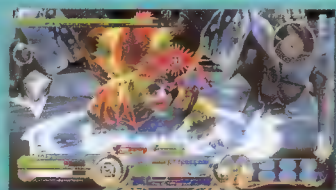
BOSS　グランドスマッシャー

攻撃パターン

- 右パンチ
- 両手を握ってたたき付け
- タックル
- 回転ラリアット
- 方向転換
- 左パンチ
- 左右の手でたたき付け
- ジャンプ[illegible]
- [illegible]パンチ

攻撃モーションが大きいので、距離を取ってボスの大技を待つ。そして、空振りしたところに攻撃をたたき込むと安全。ボスの攻撃では、両手を握ってたたき付け、タックル、連続パンチなどがスキ大きい。背後に回り込んで反撃を決めよう。なお、方向転換時の衝撃波に攻撃判定がある。ジャンプで回避するか、間合いを離すこと。

これは両手を握ってたたき付け。基本的に正面ではなく、側面～背後といった位置に回り込むように動くといい。

[illegible]

ダウンへの追い打ちが基本！

見た目にも一回り大きな中型モンスターで、ルームガーダー戦のリーダー格となる存在。ⒶⒶⒶ連係などで動きを止められないため、ダウンさせるフォースや打ち上げ判定のエクストラアタックで、行動不能状態にしてからの追い打ちが基本となる。[illegible]

生産素材

アイテム名称	鉄の欠片	欠けた刃
猛獣の牙	古ぼけた刀身	錆びた鎖
なめした皮	鉄の塊	皮の胸当て
皮のきれはし	皮の手甲	古い兜飾り
鉄鉱石	壊れた銃身	-

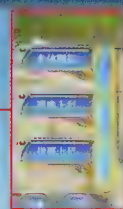
名称　イノブタママ／ウリボウママ

リーチの短い武器では、突進をや[illegible]

全国のハンターたちと協力しボス撃破を目指せ!

全国協力モード&ボス戦攻略

2種類のクロスゲージ解説に加え、セオリーからボス戦まで徹底攻略。「魔獣の咆哮」のボス戦は、シナリオ攻略記事を参考に!

効果絶大なクロスゲージの仕組み

クロスゲージには、マルチのみ利用可能なリーダー用とボス戦用の2種類が存在。それぞれゲージの増える法則が違っており、前者はモンスターを倒した際の光球回収で増加。後者は、ボスへの攻撃ヒットで増加～時間経過で減少する。また、クロスゲージは発動時に敵をひるませる効果がある。

リーダー用	全体回復	パーティ全員のHPを一定量回復。回復量はリーダーのクラスに応じてアップする。
	[illegible]	パーティ全員の武器による攻撃速度がアップ。プレイヤーの移動速度には影響無し。
	指揮上昇	リーダー周囲に与える指揮効果のパラメータ強化が、一定時間だけ2倍にアップする。

ボス戦用	攻撃	ボスを一定時間ダウン状態にする。選択者の数に応じて、ダウン中のダメージアップ。
	[illegible]	全員の基本パラメータ&攻撃速度が上昇。選択者の数に応じて効果率がアップ。
	回復	全員のHPゲージを一定量だけ回復。回復量は、選択者の数に応じてアップする。

クエスト道中でのパーティ行動における約束事

本作の全国協力モードとは、その名の通りにネットを介した一期一会の協力プレイ。いまだ未体験の新米ハンターも居ると思うが、いくつかの良識的なセオリーさえ守れば、そこまで心配せずとも仲間たちとの協力プレイを楽しめる。

まず、はじめに覚えておきたいのが、「一人だけで先行して行動」しないこと。ルームガーダー戦やワープ前では、メンバーを待ってからのパーティ行動が基本だ。これと合わせて忘れてはいけないのが、「HP回復は自己責任」だということ。善意から回復薬を使ってくれるベテラン勢は多いが、いつまでも頼っている状況は考えモノ。被ダメージが多いようなら、自分の立ち回りや装備品を再チェック! 間違っても、アイテム欄が空の状態で出発しないように気を付けたい。

←スタート直後のチャットは、全国協力のお約束。パーティから離れないように行動しよう。

→道中で消耗品が一つ手に入るが、HP回復薬が出るかどうかランダムなので注意!

マルチクエストへの挑戦条件

全国&店内協力モードのマルチクエストは、現時点でクエスト1～3まで解放された状態。ただし、プレイ序盤から選択可能なのは、入門編的なクエスト1「魔獣の咆哮」のみ。以降のクエスト2～3をプレイするには、それぞれに設定された「名声」と「プレイヤーLv.」の条件をクリアした状態でなければならない。

クエスト名称	難易度	プレイヤーLv.	必要名声
魔獣の咆哮	★	Lv.1	0
[illegible]からの呼び声	★★	Lv.5	80
[illegible]	★★★★	Lv.10	200

メンバーの武器を事前に確認?

防具や性別などの見た目は無理だが、マッチング画面上部に表示された武器アイコンで、スタート前のパーティ編成を確認できる。基本的に自分の使いたい武器で問題は無いが、極端に偏った編成だと考えモノ。レアリティ的に格落ちでも構わないので、余裕ができたらサブ武器を作っておくのがオススメだ!

準備が済んだら、右下の「準備完了」で仲間に武器決定を申告

対ボス戦闘におけるプレイの基本方針

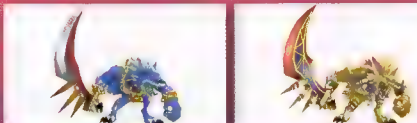
マルチクエストのだいご味といえば、シナリオモードでお目にかかれない大型モンスターとのボス戦。それぞれ攻撃バリエーションに違いこそあるが、「クロスゲージをためる」といったボス戦の基本方針は同じ。クロスゲージの選択については、HP回復したいのでなければ「攻撃」が大安定。クロスゲージ発動直後にボスがダウンするので、一気にダメージを与えるチャンスだ!

これらのセオリーと一緒に覚えたいのが、個別に設定された「破壊可能な部位」の存在。ロックオンの視点固定が必須なボス戦だが、マーカー上部に耐久力ゲージが表示された場所が破壊可能な部位となる。なお、白色のロックオンマーカーは、パーティメンバーいずれかの表示なので、クエスト道中で被らないように気を付けよう。

←クロスゲージがたまったら遅れずにタッチ! 部位破壊の成功でボスが弱くなるぞ!

→ダウン中は1ヒットごとに光球出現。MP回復できるので惜しまずスキルを使おう。

生産素材		
アイテム名称	古木の枝	欠けた刃
泥人形の土	古ぼけた刀身	錆びた鎖
鉄鉱石	鉄の塊	皮の胸当て
鉄の欠片	皮の手甲	古い兜飾り
大樹の枝	壊れた銃身	ミスリルの欠片

名称 クレイゴーレム/ストーンゴーレム

生産素材		
アイテム名称	鉄の欠片	欠けた刃
魔獣の毛皮	古ぼけた刀身	錆びた鎖
なめした皮	鉄の塊	皮の胸当て
皮のきれはし	皮の手甲	古い兜飾り
鉄鉱石	壊れた銃身	ミスリルの欠片

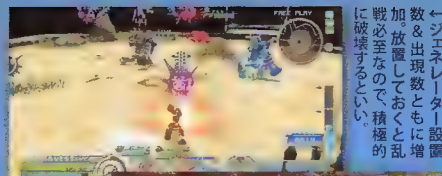
※モンスターの生産素材リストにある赤い文字は、上位種のみが落とす素材

全国協力クエスト2
深淵からの呼び声

クリア報酬金額	200G	トレジャーコイン	1枚
宝箱報酬	●生産素材（ボス、C、UC） ●アクセサリー類（Cのみ）		

地形に注意して探索せよ！

小型モンスターが上位種に入れ替わって、道中から気が抜けなくなる「深淵からの呼び声」。マップパターンは全部で2通りあって、火山地形or氷山地形のいずれかがランダムでセレクトされる。

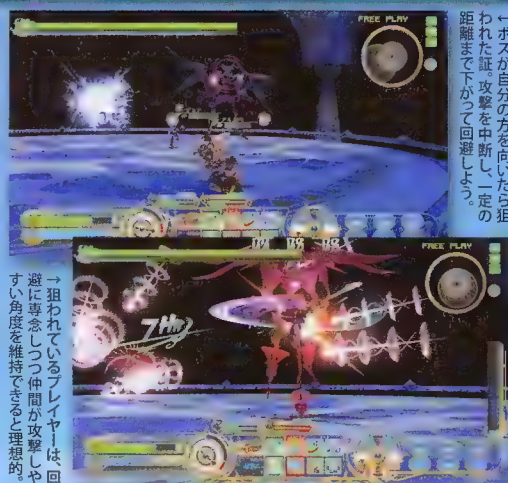
道中にギミックは存在しないが、いずれの火山マップも2通りルートが存在する。ワープ前から引き返すことで、1マップ目なら溶岩ルートにある宝箱を回収可能。2マップ目なら1回分のルームガーダー戦をこなせる。それなりに手慣れたパーティであれば、両方を回っても時間的な余裕は十分だ。

←ジェネレーター設置数＆出現数ともに増加。放置しておくと乱戦必至なので、積極的に破壊するといい。

→火山の1マップ目は左ルートが順路になる。宝箱は右ルートにあるので、対岸の戦闘後に戻れば回収可能。

深淵からの呼び声　BOSS
キングデーモン

部位破壊	●左側の翼　●右側の翼 （部位破壊でパターン変化）
素材	●漆黒の翼

全般的に回避の難しい攻撃が多く、状態異常攻撃のオンパレードとなる厄介なボス戦。実際に戦うと分かるが、攻撃中にモーションを見分けても回避できない攻撃だらけ。このため、ターゲットが自分に向いている間は無理せず、距離を離して回避重視がセオリーとなる。逆にボスから狙われていない間は、絶好の攻撃チャンス。背後へと回り込んで攻撃すれば、破壊可能な両翼＆ボス本体を攻撃し続けてもほとんど反撃を受けない。ただし、ボスは空中に浮いた状態なので、ジャンプからのⒶⒶⒶ（Ⓐ）～空中フォースなどを使おう。

なお、部位破壊によるメリットは、両方の翼を破壊した時点でサーチレーザーが大幅に弱体化！　通常時2セットが1セットに減って、1発のダメージは半分程度まで軽減される。

←ボスが自分の方を向いたら狙われた証。攻撃を中断し、一定の距離まで下がって回避しよう。

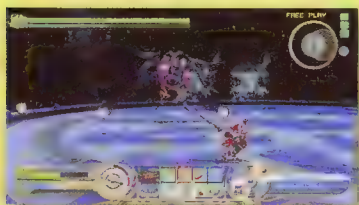
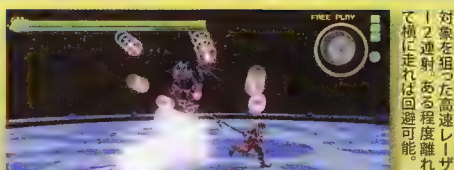
→狙われているプレイヤーは、回避に専念しつつ仲間が攻撃しやすい角度を維持できると理想的。

呪縛効果は緊急回避で解除！

キングデーモン戦で最も厄介なのが、妖精の粉でも回復不可能な脱力（大）の状態異常。移動スピードの大幅ダウンに加え、ジャンプや特殊動作さえもできなくなってしまう。一応、緊急回避で解除可能だが、設置結界の中だと連続して状態異常になってしまうので要注意！　ちなみに誘導毒弾の毒効果やカマ攻撃の出血効果であれば、妖精の粉が効くので女神の涙と必ずセットで持ち込んでおくことを忘れずに。

[illegible]

CAUTION！
対キングデーモン 注意すべき攻撃パターン

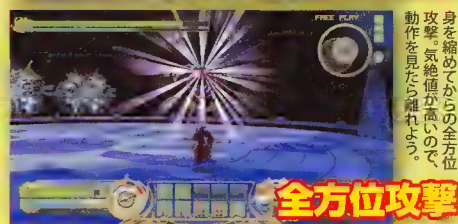
攻撃時の準備モーションが短く、多彩な状態異常も相まって回避しづらい攻撃バリエーションを多く持つ。中でも要注意なのが右に挙げた4種類だが、重力弾と全方位以外は密着状態での対処も困難。ちなみにテレポートの移動先は、ターゲットされたプレイヤーの背後となる。

レーザー＆毒弾を警戒しつつ右移動で安定だが、3方向弾をくらうので止まること！

サーチレーザー

対象を狙った高速レーザ－2連射。ある程度離れて横に走れば回避可能。

呪縛重力弾

回復できない疲労（大）の設置弾。画面外に残った弾へ突っ込まないように。

誘導毒弾

発射後の約5秒間は前転やジャンプでも回避不能。ガードで消してもいい。

全方位攻撃

身を縮めてからの全方位攻撃。気絶値が高いので、動作を見たら離れよう。

名称	ソルジャーウルフ／ワーウルフ

正面からのゴリ押しは厳禁。ジャンプ～衝撃波を避けて反撃。

生産素材			
アイテム名称	皮のきれはし	欠けた刃
煌く羽	古ぼけた刀身	錆びた鎖
大樹の枝	鉄の塊	皮の胸当て
古木の枝	皮の手甲	古い兜飾り
なめした皮	壊れた銃身	-

名称	ハーピー／モーショボー

[illegible]

全国協力クエスト3

音速の襲撃者

クリア報酬金額	300G	トレジャーコイン	2枚
主な報酬	●生産素材(ボス、C、UC、R) ●アクセサリー類(C、UC)		

新手のモンスターにご用心

シナリオモードでは見かけなかった、ナイト&モーショボーなど新規モンスターが、リーダー格として追加される「音速の襲撃者」。マップパターンは全部で3通りあり、スタート直後がモーショボー&右ルートの場合のみ、道中にナイトが出現しない。

ただし、このナイト無しパターンだけ、道中に結界を解放するための石碑ギミックが存在。遺跡マップの道中で、2色の結界が見えたら左右にパーティを分断して、ルームガーダー戦～終了後に奥の石碑を忘れずに触り、結界解除してから戻ること。

←厄介なナイトと戦闘中の仲間が居たら、積極的に背後から援護しよう。ジェネレーター破壊も忘れないように。

→ナイトが出てこないパターンは、ギミック操作の合図。ジェネレーター無しなので、二手に分かれて操作しよう。

音速の襲撃者　BOSS

ガルーダ

部位破壊	●両側の翼　●頭部(パターン変化&防御ダウン)
素材	●魔鳥の羽

攻撃モーションを見切れるまでは、HP回復薬の持ち込み推奨の対ガルーダ戦。中でも最も注意すべきは、ボスの背後へと回り込むまでの間だ。特に、突進を追いかける場合などは、準備モーションが分からないと一瞬で大ダメージを受けてしまうことに。遠～中距離は大ジャンプ派生の攻撃、中～近距離で側面へ回り込む際は、小ジャンプからの派生に注意しながら接近すること。首尾良くボスの斜め後ろへ回り込んでしまえば、後はジャンプ～空中ⒶⒶⒶで割と安全に攻撃を継続できる。

部位破壊によるメリットは、片側の翼破壊で小ジャンプ後の薙ぎ払い攻撃(前転で回避可能)がそれぞれ弱体化。両翼の破壊でよろけ判定の風圧効果が無くなり、頭部破壊でバインドボイス弱化&防御力が半分まで下がる。

←レーザーの範囲を覚えるだけで、回復薬の使用量は少なくなる。中距離の薙ぎ払いにも注意。

→攻撃後などの旋回時、地上に居るとほダメージをくらう。ジャンプのタイミングを合わせよう。

壁ジャンプで背中から攻撃!

ターゲット&破壊可能なボスの頭部は、正面や側面から狙うとかなり危険だが、実は背中から安全に狙うことが可能。背中の乗り方は意外に簡単で、Bタイプなら2段ジャンプで、それ以外ならボス本体をロック&足を目がけた壁ジャンプで飛び乗れる。

ただし、背中に乗った状態でも、バインドボイスと突進はヒットするので要注意！　リーチが長い武器の場合は、マスターしておいて損はしないぞ！

CAUTION!

対ガルーダ 注意すべき攻撃パターン

スタート直後の突進で慌てがちな対ガルーダ戦だが、モーションを見から回避が十分可能なレベル。中には回避不能なバインドボイス(気絶値アリ)もあるが、ダメージが無いので必要経費と割り切ること。右に挙げた4種類は、大ダメージをくらうので見落とさないようにしたい。

スタート直後の突進は、斜め後ろ方向へ走ればOK。忘れずに回避して背後へ回り込もう。

後ろに下がってから走り出す突進。足元に衝撃の出る大には連係が無い。

上空へ飛び上がってのレーザー照射。ロックされた状態では特に注意！

小ジャンプ後のキック攻撃。突進(小)からセットで出してくるので要注意。

上空へ飛び上がり～突進。前転やガードで回避可能だが、往復もある。

鎧を全身にまとった騎士風の出で立ちで、全国&店内協力でのみ出現。最初は戸惑うかもしれないが、攻撃自体は見た目にも分かりやすいので、落ち着いて対処しよう。

生産素材			
アイテム名称	古木の枝	欠けた刃
壊れた剣柄	古ぼけた刀身	錆びた鎖
鉄鉱石	鉄の塊	皮の胸当て
鉄の欠片	皮の手甲	古い兜飾り
大樹の枝	壊れた銃身	ミスリルの欠片

名称	ナイト

上位種モーショボーと同じく、「音速の襲撃者」で初登場となるリーダー格の中型モンスター。これまでのリーダー格とは違って、プレイヤー側の攻撃を盾でガードする。連係攻撃を続けて当てれば ガードを崩すことも可能だが、反撃される可能性も大。リーチの長いエクストラアタックやフォース以外では、正面からは手を出さずに攻撃を誘ってからの反撃がセオリーとなる。背後からの攻撃はガードされないので、仲間が狙われているときは攻撃チャンスだ。

これで疑問をスッキリ解決!

『SFC』質問箱

細部まで作り込まれた本作には、多彩な要素が詰まっている。ここでは、その中でも役立つデータや見逃しやすい操作など、これからの冒険に必要なものをお届けする!

Q1 ボスモンスターの"部位破壊"って何?

A　ボスには部位ごとに攻撃できる場所が設定され、その部位ごとに個別の耐久力がある。この個別の耐久力を全部減らせば、その部位を破壊できる。一部攻撃のダメージ減少や弾が飛ばなくなるなど、ボスの攻撃が弱くなるぞ。

なお、それぞれの部位破壊に成功すれば、ボスの生産素材を追加ドロップ。弱体効果もあるので積極的に狙おう!

両手破壊に成功すると、こんな感じに。左&右パンチ攻撃で吹っ飛ばなくなり、攻撃力が半分に弱体化。さらに、連続パンチでは弾が飛ばなくなるぞ。

Q2 レベルアップしても全然強くなった気がしないんだけど!?

A　下表にレベルアップに伴う上昇量をまとめたので、参照してほしい。

●キャラクターレベル

	SP	HP	MP	必要経験値
Lv.2	-	10	-	200
Lv.3	-	-	10	600
Lv.4	1	-	-	1000
Lv.5	-	-	10	1600
Lv.6	1	-	-	3500
Lv.7	-	10	5	5500
Lv.8	1	-	-	8500
Lv.9	-	-	10	15000
Lv.10	1	-	-	26000
Lv.11	-	15	-	52000
Lv.12	1	-	-	82000
Lv.13	-	15	-	115000
Lv.14	1	-	-	155000
Lv.15	-	-	10	195000

●オフェンスタイプ

	腕力	体力	知力	器用度
Lv.1	4	0	0	0
Lv.2	0	2	0	2
Lv.3	0	0	0	4
Lv.4	4	0	0	0
Lv.5	0	2	0	3
Lv.6	4	0	0	0
Lv.7	0	0	0	4
Lv.8	4	0	0	0
Lv.9	0	2	0	2
Lv.10	4	0	0	0
Lv.11	0	0	0	4
Lv.12	4	0	0	0
Lv.13	0	2	0	2
Lv.14	4	0	0	0
Lv.15	0	0	0	4

●バランスタイプ

	腕力	体力	知力	器用度
Lv.1	2	0	2	0
Lv.2	0	2	0	2
Lv.3	2	0	2	0
Lv.4	0	2	0	2
Lv.5	2	0	2	0
Lv.6	0	2	0	2
Lv.7	2	0	2	0
Lv.8	0	2	0	2
Lv.9	2	0	2	0
Lv.10	0	2	0	2
Lv.11	2	0	2	0
Lv.12	0	2	0	2
Lv.13	2	0	2	0
Lv.14	0	2	0	2
Lv.15	2	0	2	0

●ディフェンスタイプ

	腕力	体力	知力	器用度
Lv.1	1	3	0	0
Lv.2	0	0	1	2
Lv.3	1	4	0	0
Lv.4	0	0	1	2
Lv.5	1	4	0	0
Lv.6	0	0	1	3
Lv.7	1	3	0	0
Lv.8	0	0	1	3
Lv.9	1	3	0	0
Lv.10	0	0	1	3
Lv.11	1	3	0	0
Lv.12	0	0	2	2
Lv.13	1	3	0	0
Lv.14	0	0	2	2
Lv.15	1	3	0	0

Q3 急にMPが減るのはなぜ?

A　敵の攻撃をくらってダウンすると、一定量のMP減少&ロックオンが外れるというデメリットがある。これはダウン回避(吹っ飛び中にⒿorⒶorⒻボタンを押す)で防げる。

横に見える数字がダウンして減ったMP。ムダなMP減少を抑えるためにも、ダウン回避のクセを付けよう。

Q4 岩や木を破壊しても素材が出ないことがあるんだけど……!?

A　道中に存在する岩や木といったオブジェクト。ここから出る素材には「確実に出る場所」と「確率で出る場所」の2種類がある。右表に出る素材をまとめたので、参考にしよう。

何回も同じクエストをこなせば、「確実に出る場所」と「確率で出る場所」が分かってくるハズ。

●オブジェクト破壊で出る素材

オブジェクトから出る素材	一部のオブジェクトから稀に出る素材
	●古ぼけた刀身
●鉄の欠片	●鉄の塊
●鉄鉱石	●皮の手甲
●皮のきれはし	●壊れた銃身
●なめした皮	●欠けた刃
●古木の枝	●錆びた鎖
●大樹の枝	●皮の胸当て
	●古い兜飾り

Q5 武器や防具の基本パラメータに表示される"属性"って何?

A　属性とは火、水、土、風の四つのパラメータ。属性付きの攻撃が当たると状態異常値が蓄積し、規定値になると状態異常を引き起こす。例えば、プレイヤーの火の属性値が高いと火傷の状態異常を起こしやすい。逆に、敵の火属性の攻撃をくらった場合には火傷状態になりにくい、といった具合だ。

敵の属性攻撃をくらい続けると状態異常を起こす。敵の属性に合わせて装備を変えるのも対策の一つだ。

モンスターにも個別に属性が設定されている。凍結しやすい敵、しにくい敵が居るのはそのためだ。

トレジャーハンターTIPS
破壊可能部位補足: グランドスマッシャー(魔獣の咆哮のボス)は両手の2カ所。ドロップアイテムは「魔獣のたてがみ」。キングデーモン(深淵からの呼び声のボス)は両翼の3カ所。ドロップアイテムは「漆黒の翼」。ガルーダ(音速の襲撃者のボス)は両翼と頭部の全部で3カ所。ドロップアイテムは「魔鳥の羽」。より詳しい情報はP13~16の各ボス記事を参照。

武器&防具アイテムを自作して強化していこう!

アイテム生産&合成システム

各種のアイテム生産から合成強化まで、基本と詳細データを完全網羅! 生産のイロハを覚えて、究極の一品を目指せ!!

生産レシピを元に新たな装備品を生産!

ノーマルのコモン品を扱うSFC.NETショップはあるが、それ以上のアイテムを求めるなら素材と金貨を持ち込んでのアイテム生産が『SFC』の基本。この際に必須となるのが"生産レシピ"で、必要な素材&金貨を持っていても、対応した生産レシピが無い（開放されていない）と、肝心のアイテム自体を生産できない。

これら生産レシピの入手方法は、「対応クエストをプレイ」すればOK。とはいえ、レアリティ&性能ともに高い追加レシピは、必要素材も集めづらいモノが多い。

このため、プレイ序盤なら自然と集まるコモン素材を使って、初期装備を量産するのが安価でオススメ！ これを合成強化しながらシナリオ&マルチのクエストを進めて、新たな生産レシピを解放。新アイテムの性能をチェックして、初期性能が使用アイテムの性能と同じ程度なら即座に乗り換え。ここで必要素材をチェックし、素材が集まるクエストやSFC.NETの取引所の利用を考え始めても遅くない。

生産レシピは自然に増えるので、焦る必要無し。生産時のグレードは下記を参考に。

アイテム生産レシピの解放条件について

レシピ解放条件		クエスト名称	武器	防具	消耗品
シナリオ	第1話	トレジャーハンター登録試験	C1	C1	C
	第5話	幸せな場所	UC1	UC1	-
	第7話	出頭命令	UC3	-	-
協力	クエスト1	魔獣の咆吼	C2	C2	-
	クエスト2	深淵からの呼び声	UC2	UC2	-
	クエスト3	音速の襲撃者	R1	R1	UC

アイテム合成で装備品をパワーアップする手順

生産した武器や防具などは、同種アイテムのみ合成で性能アップ可能(EXグレードは合成不能)。具体的には不要なアイテムを経験値に変換し、ベースのアイテムを強化できる。この際に最も重要なのが、アイテム生産時に決定される4段階のグレード。高グレードほど経験値も多く、少ない量で合成レベルを上げられる。

それぞれC～Sグレードのアイテムで得られる経験値は、レアリティ別のリストにまとめた通り。原則的に経験値へ換算されるのはグレードのみで、合成レベルは一切影響無し。このため、どこで妥協するか難しい問題だが、生産しやすいUC装備までなら低グレードを経験値に変換。A～Sグレードのみ残しておくといい。

←装備欄のアイテムにも合成可能だ。

→アイテムの合成経験値は、合成ウィンドウで確認可能。「はい」を選ぶと合成完了となり、必要経験値を超えればレベルアップするぞ!

合成手順は少し特殊で、経験値に変換する不要なアイテムをタッチ～そのまま指を離さずにドラッグして、ベースのアイテムへ重ねて数秒停止。「合成」と表示された状態で、指を離せば確認ウィンドウが出る。

○ アイテムをムダにしない合成の手順

高グレードの欲しい特殊能力をベースに、不要な同種アイテムを経験値に変換して、合成経験値を稼ぐのが基本。要らない無印のノーマルアイテムは、惜しまず合成だ!

× アイテムを過剰消費する合成の手順

ただし、合成レベルは合成経験値に影響しないため、Lv.0でもLv.3でも経験値は同じ。高グレード品はここ一番まで温存、欲しい特殊能力が出るまでガマンするといい。

合成経験値とレベル上限

レベル	C	UC	R
+1	2	3	5
+2	5	8	11
+3	9	15	19
+4	14	24	29
+5	20	35	41
+6	28	48	55
+7	38	63	71
+8	50	80	89
+9	64	99	109
+10	80	120	131

グレード	C	UC	R
ノーマル	1	1	1
C	2	2	3
B	3	4	5
A	10	20	25
S	15	30	50

アイテムに付加される特殊能力

特殊能力名称	武器 C	武器 UC	武器 R	鎧装備 C	鎧装備 UC	鎧装備 R	兜装備 C	兜装備 UC	兜装備 R	アミュレット C	アミュレット UC	リング C	リング UC
物理攻撃力	2～8	4～10	8～14	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2～6
攻撃速度	-	2～8	2～8	-	-	-	-	-	-	-	-	1～7	2～8
物理攻撃力(%)	-	10～20	10～20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
物理防御力	-	-	-	1～7	2～8	4～10	-	1～6	3～8	-	1～5	-	-
物理防御力(%)	-	-	-	-	10～20	10～20	-	-	-	-	-	-	-
火属性値	8～14	10～16	12～18	8～14	10～16	12～18	6～12	8～14	10～16	2～8	4～10	2～8	4～10
水属性値	8～14	10～16	12～18	8～14	10～16	12～18	6～12	8～14	10～16	2～8	4～10	2～8	4～10
風属性値	8～14	10～16	12～18	8～14	10～16	12～18	6～12	8～14	10～16	2～8	4～10	2～8	4～10
地属性値	8～14	10～16	12～18	8～14	10～16	12～18	6～12	8～14	10～16	2～8	4～10	2～8	4～10
EL属性値	-	-	6～9	-	-	6～9	-	-	-	-	-	-	-
腕力	-	4～10	6～12	-	4～10	6～12	2～8	4～10	6～12	1～7	2～8	1～7	2～8
体力	-	4～10	6～12	-	4～10	6～12	2～8	4～10	6～12	1～7	2～8	1～7	2～8
知力	-	4～10	6～12	-	4～10	6～12	2～8	4～10	6～12	1～7	2～8	1～7	2～8
器用度	-	4～10	6～12	-	4～10	6～12	2～8	4～10	6～12	1～7	2～8	1～7	2～8
ステータス	-	-	3～6	-	-	3～6	-	-	-	-	-	-	-
スキル	-	-	1～2	-	1	1～2	-	1	1～2	-	1	-	1
フォース	-	1～2	1～3	-	1～2	1～3	-	1～2	1～3	-	1～2	-	1～2
ユーズ	-	1～2	1～3	-	1～2	1～3	-	1～2	1～3	-	1～2	-	1～2
オート	-	1～2	1～3	-	1～2	1～3	-	1～2	1～3	-	1～2	-	1～2

装備品の性能から必要素材までを総チェック！

アイテム生産レシピ

各種アイテムの初期パラメータと生産レシピをまとめて大公開！ ドロップアイテム付きのモンスターリストと併せて、お気に入り装備の量産に必要な素材集めなどに活用してもらいたい。

■武器アイテム　初期データ＆生産レシピ

アイテムカテゴリー＆アイテム名称		稀少度	基本パラメータ					属性値					生産素材アイテム			生産額	売却額
			攻撃力	腕力	体力	知力	器用度	速度	火	水	風	地	必要素材1	必要素材2	必要素材3		
両手剣	アイアンソード	C1	37	12	5	5	3	-	-	-	-	-	動物の皮×1	鉄の欠片×1	-	10	60
	シルバーソード	C2	44	15	8	6	4	-	-	-	-	-	魔獣のたてがみ×2	鉄の欠片×2	-	20	120
	ルーンブレード	UC1	47	18	5	11	3	-	-	-	-	-	猛獣の牙×3	鉄鉱石×1	-	50	320
	ラッシュソード	UC2	53	14	16	-	12	-	-	-	-	-	漆黒の翼×1	鉄鉱石×2	-	50	400
	バロックソード	UC3	59	20	7	12	8	-	-	-	-	-	魔獣の毛皮×2	鋭い爪×3	ミスリルの欠片×1	100	480
	スプレンディットソード	R1	69	25	8	15	6	-	-	-	-	-	壊れた剣柄×2	魔鳥の羽×2	古ぼけた刀身×1	200	960
ハンマー	ウッドハンマー	C1	40	14	9	-	2	-	-	-	-	-	動物の皮×1	鉄の欠片×1	-	10	66
	ストーンハンマー	C2	48	17	14	-	2	-	-	-	-	-	魔獣のたてがみ×2	鉄の欠片×2	-	20	132
	ネイチャースタンプ	UC1	47	20	14	-	3	-	-	-	-	20	猛獣の牙×3	鉄鉱石×1	-	50	352
	ボルトハンマー	UC2	58	23	5	12	2	-	-	-	-	-	漆黒の翼×1	鉄鉱石×2	-	50	440
	バトルハンマー	UC3	65	24	16	2	5	-	-	-	-	-	泥人形の土×2	鋭い爪×3	ミスリルの欠片×1	100	520
	ブレイドハンマー	R1	79	30	20	-	4	-	-	-	-	-	壊れた剣柄×2	魔鳥の羽×2	鉄の塊×1	200	1056
フレイル	アイアンフレイル	C1	35	11	5	3	6	-	-	-	-	-	動物の皮×1	鉄の欠片×1	-	10	54
	スラッシュフレイル	C2	42	15	6	4	8	-	-	-	-	-	魔獣のたてがみ×2	鉄の欠片×2	-	20	108
	シルバーバレット	UC1	45	17	7	2	11	-	-	-	-	-	猛獣の牙×3	鉄鉱石×1	-	50	288
	トライデントフレイル	UC2	45	20	9	4	9	-	20	-	-	-	漆黒の翼×1	鉄鉱石×2	-	50	360
	ウィングフレイル	UC3	49	23	2	10	12	-	-	-	30	-	魔獣の毛皮×2	鋭い爪×3	ミスリルの欠片×1	100	432
	スパイクフレイル	R1	64	26	10	6	12	-	-	-	-	-	壊れた剣柄×2	魔鳥の羽×2	錆びた鎖×1	200	864
魔導銃	ウッドガン	C1	36	11	-	8	6	-	-	-	-	-	動物の皮×1	鉄の欠片×1	-	10	68
	スチールガン	C2	43	15	-	10	8	-	-	-	-	-	魔獣のたてがみ×2	鉄の欠片×2	-	20	137
	オートブラスター	UC1	46	17	-	11	9	-	-	-	-	-	猛獣の牙×3	鉄鉱石×1	-	50	368
	スピードブラスター	UC2	45	19	-	20	3	-	25	-	-	-	漆黒の翼×1	鉄鉱石×2	-	50	456
	アサルトブラスター	UC3	51	22	-	10	15	-	-	-	25	-	泥人形の土×2	鋭い爪×3	ミスリルの欠片×1	100	552
	ナバイヤ	R1	57	24	-	8	22	-	-	-	30	-	壊れた剣柄×2	魔鳥の羽×2	壊れた銃身×1	200	1104
ナックル	レザーグローブ	C1	38	13	-	3	9	-	-	-	-	-	動物の皮×1	鉄の欠片×1	-	10	48
	スチールグローブ	C2	46	15	5	3	10	-	-	-	-	-	魔獣のたてがみ×2	鉄の欠片×2	-	20	96
	ブロードナックル	UC1	50	20	2	4	11	-	-	-	-	-	猛獣の牙×3	鉄鉱石×1	-	50	256
	グレアグローブ	UC2	52	18	4	-	20	-	15	-	-	-	漆黒の翼×1	鉄鉱石×2	-	50	320
	リッパークロー	UC3	62	29	-	9	12	-	-	-	-	-	泥人形の土×2	鋭い爪×3	ミスリルの欠片×1	100	384
	ニードルクロー	R1	67	29	3	5	17	-	-	-	-	20	壊れた剣柄×2	魔鳥の羽×2	皮の手甲×1	200	768
ダガー	ツインダガー	C1	35	10	3	6	6	-	-	-	-	-	動物の皮×1	鉄の欠片×1	-	10	62
	シャープナイフ	C2	37	14	4	8	7	-	-	30	-	-	魔獣のたてがみ×2	鉄の欠片×2	-	20	148
	ウィンドウエッジ	UC1	38	16	4	9	8	-	-	-	40	-	猛獣の牙×3	鉄鉱石×1	-	50	336
	ツインスコーピオン	UC2	50	18	9	0	15	-	-	-	-	-	漆黒の翼×1	鉄鉱石×2	-	50	420
	ライジングサン	UC3	46	20	6	11	10	-	30	-	10	-	魔獣の毛皮×2	鋭い爪×3	ミスリルの欠片×1	100	504
	アクアスライサー	R1	50	23	6	13	12	-	-	50	-	-	壊れた剣柄×2	魔鳥の羽×2	欠けた刃×1	200	1008

■兜＆鎧アイテム　初期データ＆生産レシピ

アイテムカテゴリー＆アイテム名称		稀少度	基本パラメータ					属性値					生産素材アイテム			生産額	売却額
			防御力	腕力	体力	知力	器用度	速度	火	水	風	地	必要素材1	必要素材2	必要素材3		
軽装・鎧	ノービスベスト	C1	6	2	4	6	6	2	-	-	-	-	固い殻×1	皮のきれはし×1	-	10	52
	バンディットベスト	C2	10	3	5	7	7	2	-	-	-	-	泥人形の土×2	魔獣のたてがみ×1	皮のきれはし×2	20	104
	キャラバンローブ	UC1	11	1	6	10	7	3	10	-	-	-	魔獣の毛皮×2	なめした皮×1	-	50	280
	シャドウクロス	UC2	13	-	3	16	10	3	-	-	-	15	固い殻×3	漆黒の翼×1	なめした皮×2	80	384
	ノーブルコート	R1	17	3	6	12	12	4	15	-	-	10	壊れた鎧×3	魔鳥の羽×2	皮の胸当て×1	200	840
中装・鎧	ブレイクジャケット	C1	9	4	7	4	3	-	-	-	-	-	固い殻×1	皮のきれはし×1	-	10	48
	クロスジャケット	C2	14	6	6	4	6	-	-	-	-	-	泥人形の土×2	魔獣のたてがみ×1	皮のきれはし×2	20	96
	ハンターズジャケット	UC1	16	4	8	2	10	-	-	-	10	-	魔獣の毛皮×2	なめした皮×1	-	50	256
	カッパークロス	UC2	20	11	11	1	5	-	15	-	-	5	固い殻×3	漆黒の翼×1	なめした皮×2	80	352
	フェザージャケット	R1	26	7	14	7	6	-	-	-	20	-	壊れた鎧×3	魔鳥の羽×2	皮の胸当て×1	200	768
重装・鎧	スチールメイル	C1	12	3	9	3	3	-3	-	-	-	-	固い殻×1	皮のきれはし×1	-	10	45
	ライトプレート	C2	18	3	12	4	3	-3	-	-	-	-	泥人形の土×2	魔獣のたてがみ×1	皮のきれはし×2	20	90
	ソルジャーアーマー	UC1	24	9	15	-	2	-4	-	-	-	-	魔獣の毛皮×2	なめした皮×1	-	50	240
	スケイルメイル	UC2	30	4	18	6	4	-4	-	-	-	-	固い殻×3	漆黒の翼×1	なめした皮×2	50	332
	プレートアーマー	R1	37	12	24	-	2	-5	-	-	-	-	壊れた鎧×3	魔鳥の羽×2	皮の胸当て×1	200	728
軽装・兜	ノービスキャップ	C1	3	0	2	5	3	1	-	-	-	-	細長い針×1	古木の枝×1	-	10	40
	バンディットキャップ	C2	4	0	2	7	5	1	-	10	-	-	煌く羽×2	古木の枝×2	-	20	79
	キャラバンフード	UC1	6	-	3	8	5	2	10	-	-	-	細長い針×2	大樹の枝×1	-	50	212
	サンドターバン	UC2	8	-	-	12	8	2	-	-	-	15	煌く羽×2	漆黒の翼×1	大樹の枝×2	80	288
	ノーブルハット	R1	10	1	2	13	10	3	10	-	-	5	魔獣のたてがみ×2	魔鳥の羽×2	古い兜飾り×1	200	640
中装・兜	バンダナ	C1	4	2	3	3	2	-	-	-	-	-	細長い針×1	古木の枝×1	-	10	36
	クロスキャップ	C2	7	3	4	5	3	-	-	-	-	-	煌く羽×2	古木の枝×2	-	20	72
	ティアラ	UC1	9	4	2	6	6	-	-	-	-	-	細長い針×2	大樹の枝×1	-	50	192
	スチールバイザー	UC2	12	7	6	5	4	-	-	-	-	-	煌く羽×2	漆黒の翼×1	大樹の枝×2	80	264
	フェザーヘルム	R1	15	5	8	8	5	-	-	-	10	-	魔獣のたてがみ×2	魔鳥の羽×2	古い兜飾り×1	200	576
重装・兜	スチールバンド	C1	6	2	5	2	1	-2	-	-	-	-	細長い針×1	古木の枝×1	-	10	33
	ヘッドギア	C2	9	3	7	3	2	-2	-	-	-	-	煌く羽×2	古木の枝×2	-	20	68
	ソルジャーヘルム	UC1	12	4	8	4	2	-3	-	-	-	-	細長い針×2	大樹の枝×1	-	50	184
	コマンダーヘルム	UC2	16	7	12	3	-	-3	-	-	-	-	煌く羽×2	漆黒の翼×1	大樹の枝×2	80	252
	プレートヘルム	R1	21	5	12	7	4	-4	-	-	-	-	魔獣のたてがみ×2	魔鳥の羽×2	古い兜飾り×1	200	544

■消耗品アイテム　生産レシピ

アイテムカテゴリー＆アイテム名称		稀少度	アイテム効果	生産素材アイテム		生産額	売却額
				必要素材1	必要素材2		
消耗品	傷薬	C	リミットゲージ回復	古木の枝×1	鉄の欠片×2	20	250
	女神の涙	C	MPゲージ100回復	毒植物の胞子×1	古木の枝×1	20	125
	妖精の粉	C	状態異常を回復	古木の枝×2	鉄の欠片×1	20	200
	女神の水	UC	MPゲージ200回復	毒植物の胞子×3	煌く羽×2	50	250

生産データリストの見方

D.NET連動のレア防具以外の生産可能なアイテムについて、基本パラメータと生産レシピをまとめてリスト化。なお、装備品の各種パラメータに掲載した数値は、アイテム単品の基本数値で生産時に変動する可能性アリ。また、合成不能のEXグレードについては、合成レベル＋10に近い数値となる（付加能力は例外扱い）。

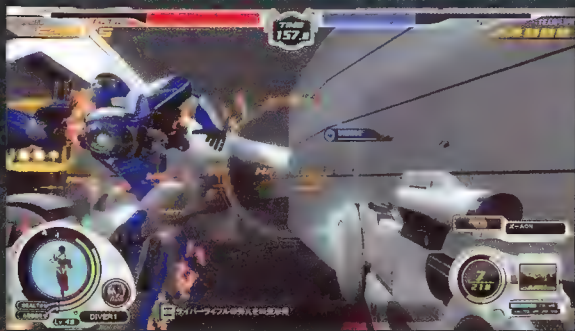
FPS新時代到来!!
何でもありの5on5全国通信バトル!!

サイバーダイバー
CYBER DIVER™

『ハーフライフ 2 サバイバー』と筐体、基本の操作はほとんど一緒だが、ゲーム性は大きくリニューアル! 自分の分身であるひとクセもふたクセもあるプレイヤーキャラを使いこなし、味方と連係してチームバトルを勝ち残れ!

Text : age ／カイゼルちくわ

サイバーダイバー	
■メーカー	：タイトー
■ジャンル	：FPS
■操作方法	：スティック+ペダル
■稼働日	：2009年12月17日（稼働中）
■ネットワークシステム	：NESYS（TAITO NET ENTRY SYSTEM）

あらゆる手段で生き残れ!

いわゆる「FPS」と呼ばれる自身の視点から画面を見るゲームである本作。臨場感があり、敵撃破時のそう快感もかなりのもの。多種多様な手段での戦いが楽しめるのだ!

『ハーフライフ 2 サバイバー』とは……

本作と同様のFPSタイプのゲームで、「コンバイン」と「レジスタンス」の戦いを題材としたアクションゲームだ。本作同様の多人数によるオンラインバトルと、高いゲーム性で根強いファンを獲得していた。

こんなのアリなの!?

本作は、他のゲームには無い特異なアクションが可能なのも面白い点だ。ブリッジしたまま走行するメディック、変形するガーディアン。見てるだけでも楽しくなるギミックが満載だ!

ブリッジ!?

死んだふり!?

各種ジョブ固有のアクションを使いこなせ!

スペシャルアクション

5種のプレイヤーキャラクターは、それぞれ独特のアクションを行なうことができる。（共通のアクションとして大きくジャンプしながら移動する緊急回避と呼ばれるアクションもある）

これらは、攻撃や移動、回復など、さまざまな効果を持つアクションが存在する。これを使いこなせれば多彩な動きでよりゲームが面白くなるぞ!

華麗なアクション!!

ど派手な演出!!!

サイダイアタック

特定の条件で使用できる「サイダイアタック」。簡単に言うなればジョブ固有の「超必殺技」といったところ。どれも絶大な力を秘めており、戦況に大きな変化をもたらす可能性が高い。まさしく、「最大（サイダイ）」の攻撃だ!

ゲームを彩るアイテム

多彩な武器バリエーション

ゲームを進めていくと、それぞれのジョブに専用の武器が追加されていく。普通の武器からバリヤーなどの特殊なものまで、さまざまな武器が存在するぞ!

サイバーダイバー専用「NESYSカード」

本作は、「NESYSカード」と呼ばれるICカード。名前、勝率、ランクなどのゲームのプレイ結果を保存できるのだ。

イダイナビ　り、やり込み要素も満点。FPSに興味があるのであれば、ぜひとも触れてみて新感覚のゲームを体験してみてほしい。

これだけ覚えれば基本はOK!

操作説明

自由度が高いが、操作が難しいのでは……なんて心配は無用。ゲームの基本については、以下の項目だけでも覚えておけば大丈夫だ!

左レバー

すべての移動はこの左レバーで操作する。右側のサイフォンボタンを押し続けるとチャットメッセージ一覧が表示され、ウェポンセレクターでメッセージを選択、トリガーで送信できるぞ。

右レバー

視点移動

スペシャルボタン

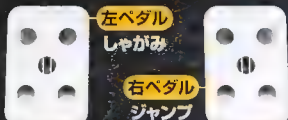
アタックトリガー
攻撃／決定

ウェポンセレクター
武器やメッセージの選択

武器変更とサイダイアタック

ウェポンセレクターのダイヤルを回転させると、武器を変更可能。サイダイアタックは、武器スロットの一番上にあるジェネシスマーク（ひし形のマーク）を選択して使用する。

サイダイアタックは、CFゲージがたまり「SAIDAI」でないと発動できない。

ペダル

左ペダルを踏んでいる間は射撃が安定するしゃがみ状態になり、移動も低速になる。右ペダルはジャンプ移動のほか、飛行などにも使用する。

画面

❶チームライフ
勝敗を決する敵、味方のチームのライフ残量で、中間にあるのが制限時間表示。回復薬などでも回復はしない。

❷レーダー／サイト
中心を自分の位置、上を正面として、味方と敵の位置を表示。中心部はサイト（照準）で、攻撃はここへ飛ぶ。

敵

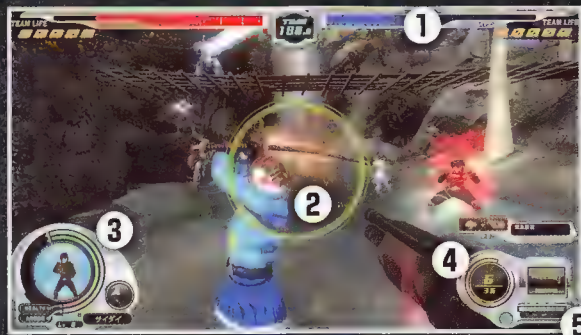
味方

サイバーソウル

（色はチーム別）

❸キャラクターの状態
アーマーとヘルスの各ゲージのほか、現在の自分の外見を表示。毒などの状態変化もグラフィックに反映される。

❹武器ステータス
上の表示が今の武器で使える特殊攻撃。円内の数字は武器内残弾／総弾数で、上数字が0になると弾込めを行なう。

❺サイバーフォースゲージ
敵撃破やサイバーソウル獲得などでたまる、サイダイアタックや各ジョブの特殊アクションに必要なゲージ。

アーマーとヘルス

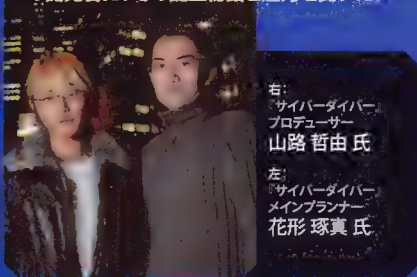
画面左下の円形ゲージは、外側がアーマー、内側がヘルスの残量表示。攻撃を受けるとまずアーマーが削られ、ゼロになると「サイバーブレイク」が発生し、周囲の敵味方全員を押し返す。アーマーがゼロの状態ではダメージがヘルスに直接入り、これがゼロになるとダウン。敵へのボーナスアイテム「サイバーソウル」を残して、スタート地点に戻される。

どうすれば勝ち?

本作では赤と青のチームに分かれて対戦し、チーム構成員のヘルスが減ると画面上のチームライフも減少する。また、サイバーソウルを敵に取られても、このゲージは減少。ゲージがゼロになるか、制限時間終了時にゲージが少なかった方のチームが敗北となる。

とにかく敵を倒しまくればゲージが減る。難しいことは何もない!

サイバーダイバー開発者インタビュー

ゲーセンに新しいスタイルを提唱する、「アーケードFPS」とは何か? 『サイバーダイバー』の開発者に、その誕生秘話と魅力を聞いた。

右：『サイバーダイバー』プロデューサー 山路 哲由 氏
左：『サイバーダイバー』メインプランナー 花形 琢真 氏

新機軸「アーケードFPS」までの道程

――まずは『ハーフライフ 2 サバイバー』（以下『HL2S』）から『サイバーダイバー』開発に至るまでの、経緯について伺いたいのですが。

山路　『HL2S』は原作版とほぼ別物でしたが、「移植作」であることの難しさが多々ありました。そこでアーケードに特化したFPSを、と企画したのが経緯です。

――そもそも、アーケードでFPSを出そうという企画はどのようにして生まれたのでしょうか?

山路　自分はバーチャルリアリティーというものが好きでして、FPSはまさに世界を疑似体験できるため、よくプレイしていたんです。しかしパソコンだとキーボードとマウスでの操作が利点であり、同時にそれ以上没入できない要因とも考えました。

――パソコンのFPSでは、もはや完成された操作方法とされていますね。

山路　そこでなんでガンを撃つのにクリックなのか、などという疑問とともに、もっとFPSを楽しめる形を提供できないかと考えたんです。

――ではこの操作系統の、最大の利点とは?

山路　直感的に操作できる点です。見た目は難しそうですが、いざ触れてみれば絶対に分かりやすく、楽しんでいただけるという自負があります。アーケード、パソコンの両方で今までに無い、だれでも自由に動き回れるゲームになっていると思います。

ちなみにデバック（バグ等を探す最終調整）の際にうちの4歳の子供を座らせてプレイさせてみたら、普通にプレイできていましたので、これなら大人ができないわけがない! と確証を得ました（笑）。

やりたいことができるものを選べ！

全ジョブ紹介

基本ジョブと、一定レベルまで基本ジョブを育てると購入可能となる追加ジョブ。自分の好みや、やりたいことに適したものを選ぼう！

基本ジョブ解説

サイキッカー

立体的な動きと強力な超能力！

射撃の能力こそやや低めなものの、平均的な性能で扱いやすい。武器は近接武器のファイヤーブレード、射撃武器のサブマシンガンなど、近～中距離で使用するものがメインで、必然的に近距離戦を挑むことに。追加武装は、物を持ち上げるサイキックグローブ、バリアを展開するスフィアバリアなど、いかにも超能力的なものが多い。「飛行」を使えば、離れた場所に空中から移動もできるぞ！

「孤独な世界」

一定時間自身以外の動きが完全に停止する。もちろん攻撃可能だ！

基本性能：ヘルス／スーツ／機動力／打撃力／射撃力

ジョブ特性
- 戦闘は近～中距離戦がメイン！
- 機動力と打撃の能力に秀でる
- 時間を止めて一方的な攻撃も可

ファイヤーブレード

スペシャルアクションを使うことで攻撃力を上げ、ヒット時に相手を燃やし徐々に着火ダメージを与えることができるぞ。

サイキックグローブ

マップに設置されたドラム缶などを持ち運ぶことが出来るようになる武器。ただし、持ち運んでるときは当然無防備なので注意！

レンジャー

縦横無尽に駆け回れ！

普段の移動速度は最速、かつ空中での二段ジャンプが可能。武器はサブマシンガンを中心にすべて扱いやすく、その分武器の威力は全体的に平凡。しかし追加武装には範囲攻撃用のハンドグレネードや、アーマーを貫通するエレキピストルなど、汎用性が高いものが多く、速度を生かせば場面を問わず戦えるぞ。さらに「死んだふり」で寝ている間は、姿勢が低いので隠れやすく、しかもヘルスが自動回復する。

「エレクトリックアーマー」

一定時間、全武器の攻撃がアーマーを無視するものになる。

基本性能：ヘルス／スーツ／機動力／打撃力／射撃力

ジョブ特性
- 全ジョブ中最速の通常移動速度
- 過不足のないバランスの取れた戦闘力
- 「死んだふり」で隠れてヘルス回復！

サブマシンガン

基本にして一番使いやすい連射武器。スペシャルボタンで撃てるグレネードは強力だが、味方を巻き込む点と、対戦終了まで弾が補給できない点に注意。

エレキピストル

サイダイアタック無しでも、相手のヘルスを直接削れる追加武器。スペシャルアクション「緊急回避」も使える。派手に飛び回り、相手を追い詰めろ！

ガーディアン

頑強な体と最大の火力！

近距離ではシャイニングサーベルの威力とシールド展開による防御、遠距離では各種重火器の手数が多く、攻撃面では死角がないジョブ。体の方も頑丈で、移動速度が遅いという弱点も、特殊行動の「変形」（しゃがみながら左レバーを2回後ろに素早く倒す）で[illegible]

「全弾一斉発射」

[illegible]

基本性能：ヘルス／スーツ／機動力／打撃力／射撃力

ジョブ特性
- 遠近ともに全ジョブ中最高の攻撃力
- 頑丈だが、大きい分攻撃がよく当たる
- 足は遅いが変形して空もカッ飛べる！

ガトリングガン

最初から使える強力な連射武器。トリガーを引いてから発射まで時間がかかり、弾は対戦終了まで補給できない。スペシャルアクションで近接攻撃が出せる。

ロックオンキャノン

最初に手に入る追加武器。高威力のミサイルで、ゲージを消費すれば相手を自動追尾する！　追加武器は高火力のものばかりな上、防御兵器まであるぞ。

追加ジョブ解説

スナイパー

反撃不可能の長距離狙撃！

高威力のビームを発射するスナイパーライフルで、はるか遠くから敵を攻撃できるジョブ。サブマシンガンのような性能のサイバーライフルにもズーム機能があり、射撃の精度は遠近ともに最高レベルだ。匍匐（ほふく）移動により身を低くすれば敵の視界に入りにくくなるが、防御面、移動速度面はいまいち。常に味方の後方に位置し、一撃で大ダメージを与える敵の頭部への狙撃を狙え！

「シャープシューター」

中は射撃精度が上昇し、ヘッドショットダメージが増大！

基本性能		ジョブ特性
ヘルス		・ズームが可能なスコープでの狙撃
スーツ		・打たれ弱い分、射撃の威力は随一
機動力		・狙撃を補助するトリッキーな追加武器
打撃力		
射撃力		

スナイパーライフル
頭部に当てればアーマーやヘルスを大量に削り取る、高火力の単発射撃武器。特殊動作のズームで超遠距離からの狙撃も可能となる上、3連射が可能だ。

ミラージュボール
設置後スペシャルボタンで、自身の立体映像を映し出す。この映像はレーダーにもプレイヤーとして表示されるため、敵を騙し、おびき出すことができる。

メディック

回復してしぶとく生き残れ！

自身、あるいは味方のヘルスとアーマーを回復させる能力に特化したジョブ。メインとなるハンドガンとチェーンソーは近距離用の武器なので、基本的には近距離戦を強いられる。追加武装で、ドリップバルーンやミラクルドリンクなど、大きな回復効果がある装備や、相手を毒状態にする（ヘルスが徐々に減少する）武器などが入手可能。これらを使い、回復しながらじっくり戦うのだ。

「天使の風」

アーマーが完全回復し、一定時間無敵になる強力な技だぞ！

基本性能		ジョブ特性
ヘルス		・ヘルス、アーマーの回復に長ける
スーツ		・チェーンソーの破壊力は全ジョブトップクラス!
機動力		・ブリッジでの移動は必見!
打撃力		
射撃力		

チェーンソー
リーチこそ短いが、攻撃力は全ジョブの打撃武器の中で最高クラス。回転攻撃を使えば、左右に回り込まれても攻撃できるぞ！

ドリップバルーン
地面に置いたカプセルを拾うと、ヘルスとアーマーが徐々に回復する。少しでもゲージが減ったら早めに使うと良いだろう。

サイバーダイバー インタビュー

「FPS」らしからぬデザインの意図

――本作には各ジョブごとに多彩なアクションがありますが、これにはどのような意図が？

花形　これまでにないゲーム性を広げていく意味もあったんですけど、それに加えてサイダイアタックなどの「必殺技」を加えたのは、画面を見ているギャラリーの人たちを意識した面もあります。

――あえてプレイヤーではなくギャラリーを？

花形　単なる撃ち合いを見ているだけでは面白く感じないでしょうし、そこでド派手な技を出していれば興味を持ってもらえて遊んでもらえるのでは、という考えです。全弾撃ってるじゃん！　とか、時間止めてるじゃん！　とか（笑）。

――たしかにかなりのインパクトが……（笑）。

花形　それにFPSのキャラクターというと、ほとんどの人は軍服か未来的なアーマー、というイメージを抱くと思うんです。その世界観の中ではそれで格好いいんですが、はたから見ると少し地味で、特に戦争という世界観が嫌いな人には興味を持ってもらえないじゃないですか。

――特に日本では、その意識が根付いていますね。

花形　そこで『サイバーダイバー』では、格闘ゲームなどを参考にしてみました。格闘ゲームの中ではあらゆる流派の道着や、時には学生服や、さらに、人間だけでなくロボや動物までにもファンが付くわけで、そうしたバリエーションの豊富さがウケているのでは、と考えました。

学生服からロボ、人形まで多種多様なキャラ。パソコンのFPSでは考えられない顔ぶれだ

――たしかに、だれもが好みのキャラをほぼ必ず見つけられる布陣ですね。

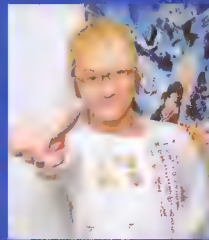
花形　『サイバーダイバー』ではストーリー部分が無い、という点は初期から決まっていたので、FPS内での異種格闘技戦、というイメージにして、キャラクターイメージも人間から人形まで、統一感の無さをあえて出すことで、幅広いユーザーさんの好みに合うものが一つでもあれば興味を持ってもらえるかな、と考えています。『HL2S』でも、元は格ゲーや音ゲーのプレイヤーで、興味を持って始めたという人が多かったですからね。

花形 琢真 氏
『HL2S』からプランナーとしてアーケードFPSに携わり、自らもゲーセンでのプレイや視察を続ける花形氏。ユーザーの心を掴むものを調べ続けた結果が、本作に反映されている。

※チェーンソーも、攻撃時はトリガーを押しっぱなしにすることで攻撃状態を維持する。この間は移動速度がやや低下するので注意。

サイバーワールドを
自由に駆け回るために

MAPポイント解説

1週間ごとに入れ替えられる、バトルの舞台。多彩な戦術と行動が許されたこれらを、今回は詳細マップとともに解説するぞ!

私立ジェネシス高校

電脳空間に忠実に再現された、懐かしさ漂う校舎と体育館。日常風景に油断すると、一瞬で蜂の巣に……!?

●広い中庭と狭い廊下での激戦!
●窓や渡り廊下を使った奇襲が可能!

2階建ての校舎を利用せよ!

校舎は2階層で構成されており、階段や飛行能力で行き来が可能。体育館は広い分隠れる場所も少なく、主戦場にはなりにくいので、安全に補給したいならここに行くのも手だ。校舎内では敵に真正面から突っ込むのではなく、階段などで一度迂回して、背後からの奇襲を狙うのが面白い。

階段を使って上下層を移動。窓から丸見えになる場所もあるので、常に油断は禁物!

Pick Up!

校舎の渡り廊下付近などには、これらのアクションを使えるキャラのみが登れる高所が存在し、不意打ちにはもってこいだ。さらに木など、意外なものを足がかりに一気に2階まで昇れる場所も!?

空を飛べば校舎を飛び越えることも可能。気持ちいいが、落下ダメージには注意。

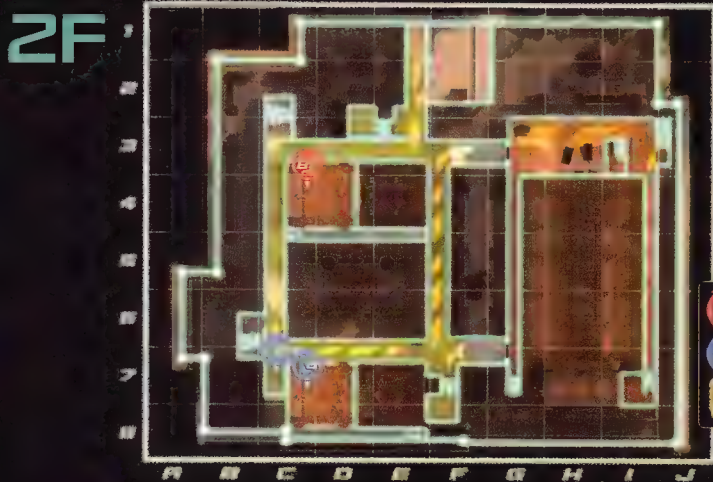
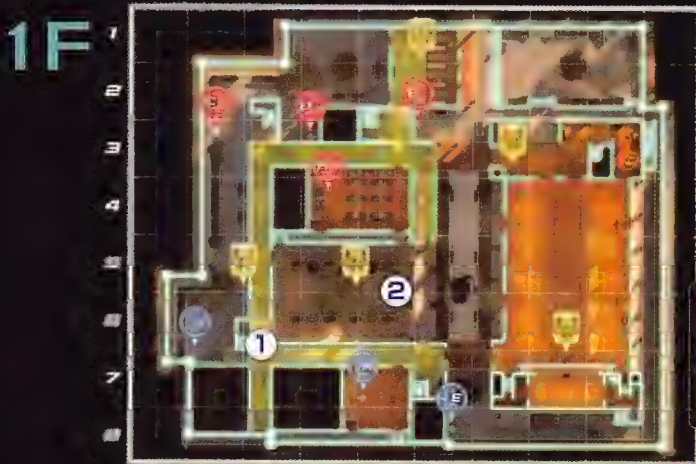
POINT① 中庭周辺の廊下

両陣営がぶつかり合うのがこの近辺。廊下で不利な戦闘を回避するには、教室に飛び込んだり、近くの窓から飛び出したりするといい。窓はジャンプ後、すぐに左ペダルを踏むと潜れる。

POINT② 中庭

衝突地域でもっとも開けた場所で、かつ補給ポイントもある場所。ただし周辺廊下の窓から丸見えなので、単独で飛び込むのは自殺行為だ。廊下の窓から飛び込んだ際にも、すぐに校舎内へ急ごう。

◀草は視界は妨害しても銃弾を防がないため、この場所には障害物は無いに等しい。

▶上から見下ろせば、相手の頭が丸見え。射撃すればほとんどが頭に当たるぞ。

MAP基本情報

レーダーで見分ける高低差

レーダーに表示されるアイコンには、右表の通り自分と比べた際の高低差も表示される。比較的階層が分かりやすいこの学校マップで、この表示に慣れておこう。また、レーダーには味方は常に表示されるが、敵は原則、特定の武器を使用しないと表示されない。行き先に悩んだら数の有利を出すため、味方が多い場所を目指そう。

●アイコンの高低差表示

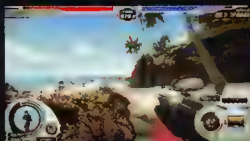
	敵	味方	サイバーソウル
高			
同			
低			

サマーアイランド

南の島を舞台にした戦場。トロピカルな雰囲気にリゾート気分に浸りたいが、敵は待ってはくれないぞ!

●高低差は少なめ
●岩木、岩などの遮蔽物が多い

遮蔽物を活用して戦おう!

中央の川を中心としたエリア以外は、比較的高低差が少なく、上下の動きは少なめ。ただし、密林の中ではさまざまなオブジェクトがあり、思いのほか射線が通らないことも。それらを活用して敵の攻撃を回避する、あるいはそうしようとする相手を回りこんで追い込むのが重要な動きになるぞ。

密林を避け、浜辺から相手を攻めるのも一つの戦術なのだ。

Pick Up! 木、岩の陰でこっそり回復

メディックであれば、遮蔽物の陰に隠れることで比較的安全にヘルスやアーマーを回復することができる。障害物の近くで戦い、すぐさま回復できるようにすると良いぞ!

ミラクルドリンクがあれば、隠れて回復、即戦線復帰も可能になるぞ!

Pick Up! [illegible]ならではの戦略

木陰や岩陰、このあたりでひっそり死んだフリをしておけば、相手が油断すればそのままヘルスを回復できることも!? とはいえ、なるべく敵の居ない場所で回復したい。

隠れる場所はたくさんあるので、うまくヘルスを回復したい。

POINT❶ 橋を挟んだ攻防

中央にある橋を中心としたエリアは、相手の陣地に入り込むために経由することの多いエリア。その分この周辺での攻防は激しくなる。また、それを迂回して攻め込もうとすると、待ち構えてるチームに高所を取られて狙い撃ちされやすくなる。ここで敵をじっくり撃破してリードを広げていくのは理想的な展開の一つ。ここを避けるなら、ポイント❷の洞窟に向かいたい。

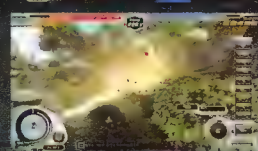
▲橋の手前で敵の動きを見てけん制しよう。突出は的になるだけなので危険だぞ。

POINT❷ 洞窟

マップ北にある洞窟は、相手の陣地と直結する通路になっている。また、中央に弾薬補充地点があり、そこから下の川にも移動できるの。ここを抑えられれば拠点として活用できるぞ。

◀川へつながるルートもあり、一応ここからどのエリアへもすぐ移動できる。

POINT❸ 密林地帯

このあたりは、高低差こそほとんど無いがとにかく障害物が多く射線が通りにくい。メディックのポイズングレネードのような広範囲をカバーできる武器で攻撃すると有効だ。

◀遮蔽物で攻撃を回避し、敵の弾切れを誘うのも戦法の一つ。うまく活用したい。

MAP基本情報 弾薬補充地点

黄色いマークと一緒に表示される弾薬補充地点は、それぞれのジョブの基本武器(サブマシンガンやハンドガンなど)の弾を補充できる。一部の強力な武器の補充は基本的にはできない。マップのどこにあるか把握しておけば、弾切れ時にスムーズに補充できるだろう。

弾の補充はこの場所に接近するだけでいい。弾が切れたらすぐ補充したい。再出撃時も敵と接触前に補充するのが理想。当然補充できない武器は大事に使って弾切れにならないように丁寧に使いたい。

MAP基本情報 サイバーゲート

サイバーゲートは、戦闘開始時の出撃場所であると同時に、撃破された時に再出撃する時の場所になる。戦闘開始時のサイバーゲートは、ブリーフィングルームで選択することができるが、撃破された時の再出撃位置はランダムだ。なお、出撃、再出撃後は一定時間無敵状態になるぞ。

ゲーム開始時に、ブリーフィングルームでマップと出撃位置をよく確認して出撃しよう。最前線はすぐ戦闘に参加できるので安定だが、再出撃後、即激戦に巻き込まれる可能性も。そんなときは無敵のうちに退避しよう。

イダイナビ **海はきれいだけど・・・?**:長時間水中の深い位置に居ると、呼吸困難のためかヘルスが徐々に減少する。泳げるからと調子に乗ってると痛い目をみるぞ。[illegible]的に攻撃される可能性もあるので、なるべく早めに浅瀬へと移動したい。

2010年1月登場予定!

デプスタワー

ジェネシス本社の一角をイメージした、第三のマップ。近未来的なオフィスは、迷路のような戦場と化す!

●高校よりも入り組んだ2層構造
●数多くの通路で相手の裏に回れる

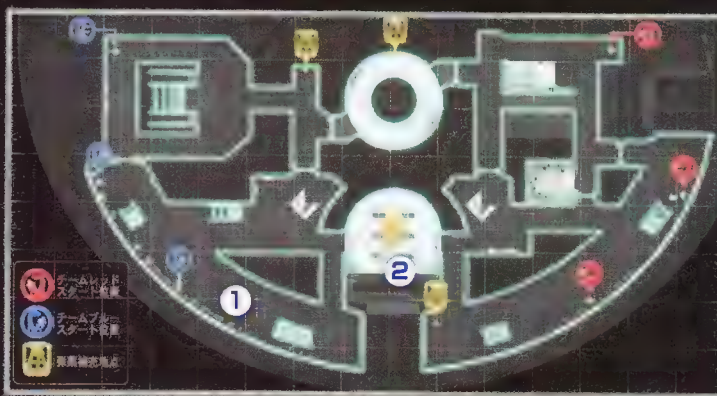
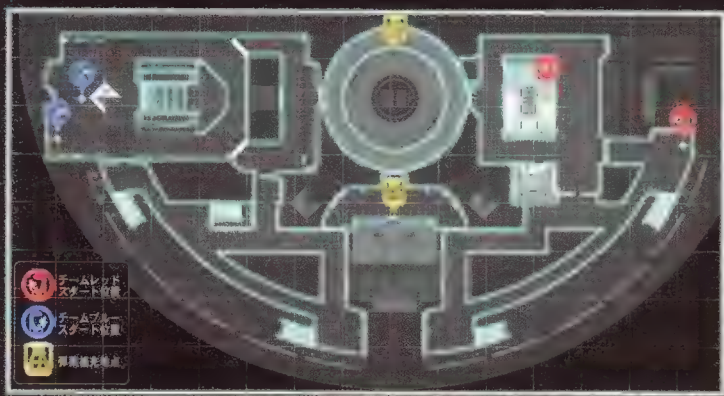
細い通路で不意の遭遇多し!?

高校と同じく階段で移動できる2層構造となっているが、加えて左右のブロックに大きく分断された構造で、その左右ブロックの行き来ができる場所が少なく、軒並み狭いのが特徴。さらに両ブロックには簡単に目標を迂回できる通路があり、高校よりもさらに不意打ちを狙いやすくなっている。

◀この外周部分は広いものの、ほかの場所は軒並み狭い

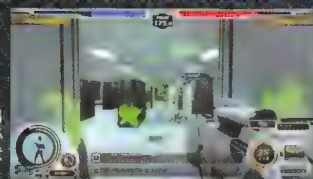
▶通路は入り組んでおり、しかも2層構造。迷子にご用心!?

2F

チームレッドスタート位置
チームブルースタート位置
弾薬補充地点

POINT❶ 外周部分

遠くまで射線が通るため、遠距離射撃に注意したい。階段付近には撃つと爆発炎上するドラム缶もあるので、相手をおびき寄せて罠にはめよう。飛行能力を戦闘に生かせるのも、この近辺だけだ。

POINT❷ サーバールーム

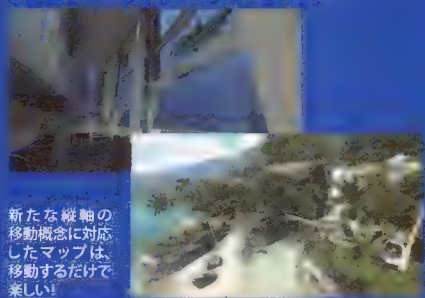
1階で左右ブロックを繋ぐのは、ここと北のエレベーターホールのみ。サーバーマシンは射線や視界を遮れるので、待ち伏せにも使える。

ゲートEから出撃したなら、必ずこの場所を意識すべし。

まずは一度プレイ、それで分かる!

――ではまとめとして、本作のぜひ楽しんでいただきたいというポイントと、ユーザーの皆さんへのメッセージをお願いできますでしょうか。

山路　簡単な操作でスペシャルアクションなどが出せて楽しめるのはもちろん、サイダイキャンプで更に追加できる多彩なメッセージによるボイスなど、ゲーム中にほかのプレイヤーが何かをすると、自分もやってみたくなる要素を盛り込みました。まずは一度見てみて、それから実際にプレイしてみてくだされば、絶対楽しんでいただけると思います!

花形　『HL2S』から培った操作に加え、さらにそれ以上の操作ができるようになったのが本作ですので、『HL2S』のプレイヤーさんにもプレイしていただければ、単にキャラや武器、見た目などを変えただけのゲームではなく、前作の良さやゲーム性を引き継ぎつつ、さらにやり込める作品になったと分かっていただけると思います。

――新規の人にも『HL2S』プレイヤーの人にも、まずは触ってみてほしいということですね。

新たな縦軸の移動概念に対応したマップは、移動するだけで楽しい!

山路　今作は縦に飛行移動ができたり、サイバーゲートの破壊など、攻略の幅も大きく広がっていますからね(笑)。従来の要素と新しい要素、両方ですべてのユーザーさんに、新たなアーケードFPSの面白さを体験していただけるゲームだと思います。

花形　細かな設定ができる店内対戦などもあることから、稼働後の状況によっては全国大会なども考えていますので、ご期待ください!

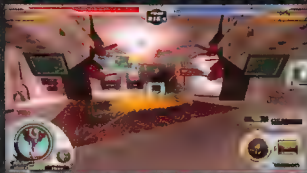
山路 哲由 氏

『電車でGO!』や『バトルギア』などで、入社以来15年、バーチャルリアリティーを追求してきた山路氏。その集大成たるアーケードFPS、ぜひ読者諸兄も体験してみてほしい!

覚えておきたいポイント

戦闘を始める前にちょっと待った！　便利な機能やテクニック、公式サイトなどゲームをより楽しむ要素も覚えておきたい。

ブリーフィングルーム

ゲーム開始時に移動させられる場所がブリーフィングルームだ。ここでは、一定時間の間、味方メンバーやマップの確認などができるほか、各種武器、アクションを使用しても、出撃した時点で回復するため、ため撃ちやアクションの練習なども可能。新しい武器を手に入れたらとりあえずここで試してみるのもアリ。限られた時間を最大限活用したい。

スタート地点と、マップが足元に表示されるので、ここで確認して出撃しよう!

ここではいくら武器を使ってもペナルティ無し！とりあえず撃ってみよう!!

「サイダイキャンプ」って何?

サイバーダイバーの公式サイトである「サイダイキャンプ」では、ICカードを登録することでさまざまなサービスが利用できる。ガッツリやり込むつもりならぜひとも登録して、120%楽しめるようにしたい。

主に可能なこと
- ・プレイヤー情報
- ・ショップジョブ／ジョブ選択
- ・装備カスタム
- ・称号カスタム
- ・各種ランキング確認
- ※その他多彩な項目を用意。

サイダイキャンプ
→http://cyberdiver.jp/

登録は無料（通信費別）

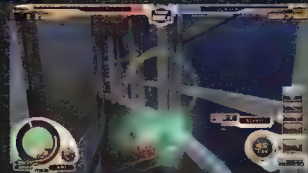
施設破壊

弾薬補充地点と相手のサイバーゲートは、一定量攻撃を加えることで破壊可能。弾薬補充地点は破壊すると当然補充できなくなる。さらにゲートの破壊は、相手の再出撃時間を遅らせ、再出撃時の無敵時間を減少させられる。敵陣のこれらを壊せば戦況はわずかに有利になるだろう。

壊すにはそれなりに攻撃を加える必要があるが、近くに敵がいなければ破壊するのはアリ。

ちょっとしたテクニック集

●緊急回避中の武器交換

緊急回避中には、武器チェンジができる。持ち替え時のモーションが大きい武器などは、緊急回避から持ち帰れば比較的スキを見せずに持ち変えられる。敵が多いときなどで、サイバーフォースゲージがあるなら有効利用できるテクニックだ。

攻撃の回避に便利な緊急回避。状況に応じ武器を変えて着地後すぐさま攻撃するのも有効。

●ジャンプ中しゃがみ

ジャンプ中に左のペダルを踏むことで、空中で身をかがめることが可能。この動作を使えば、ジェネシス学園の窓など、狭い場所を（ガーディアン以外であれば）ジャンプで通過することもできるように。ショートカット時などに活用できる。

戦場までの道をショートカット!　置いてけぼりをくらってもこれで一安心!?

サイダイちくわのとりあえずダイブってみた。

私、ちくわはゲームショーの際には注目度のあまり人が多すぎて、ロクにプレイができなかった「サイダイ」。冬も間近、本作稼働も間近なある日、急に編集部から呼び出されまして……。

タイトー海老名開発センター

神奈川県海老名、ちょいと編集部からは遠いこの場所にありますのが、タイトーさんの最新ゲームが次々と研究開発されている夢工場・海老名開発センター。今日もゲーセンで暖を取るか〜とか思っていたある日、強制的にここまで引っ張られてこられたとです。ん？　今日は最大の取材って？　最大じゃなくて『サイダイ』？　あー、あのショーで出てたヤツ！　と、前情報もほぼゼロで、施設内に連行されました……。

この筐体、座ればまさに極楽

実は私、わりと家でもFPSをやってたクチです。しかしキーボード＆マウスよりも、『HL2』以来のこのFPS筐体はいろいろ快適！　ゆったりできる椅子に迫力満点のスピーカー音響、美麗な32型液晶画面、そして腕が疲れないレバーの絶妙な設計バランス……。アーケードゲームでしか実現できない贅沢ですなぁ。家に一台、FPS用に欲しいわコレ。

この快適さは、一度座ってみてぜひ体験してみれィ。

まずは「練習バトル」モードオススメ。

FPS未経験者や不慣れな人は、まず「練習バトル」モードを選ぶべきです。というワケでFPS百戦錬磨猛者の私もなぜか強制プレイ。むぅ、とっとと終わらせて対戦に入りたいのですが……って何!?　なんか床の光るパネル踏んだら立体映像の説明文出たりとか、超サイバーなんスけど!?　練習の時点でここまでのサイバーっぷり、本番はどれほどなのかと期待が高まりますわい。ってあれ？　こんなとこで次回に続くの!?

勉強になる練習バトルで、大人気なく敵の頭を撃つちくわの図。

できる「店内バトル」や「シングルバトル」もオススメなのですよ。特に身内で店内対戦、これマジ熱。初心者同士で練習戦をやってみるのも面白いですぞ!

2010年 アーケード・メーカー特製カレンダー

2010年も アーケードは元気です。

2010年も引き続きアーケードを盛り上げてくれるゲームメーカー12社様のご協力のもと、アルカディア特製のカレンダーを作成いたしました。活用法は下の漫画にてご確認ください。2010年もアーケードともどもアルカディアをよろしくお願いいたします。

協力アーケードメーカー(50音順)

アークシステムワークス	KONAMI
エクサム	スクウェア・エニックス
SNKプレイモア	セガ
カプコン	タイトー
グレフ	バンダイナムコゲームス
ケイブ	ホビボックス

index

カレンダー活用法

今年もよろしくお願いいたします!!

SNKプレイモア

新年明けましておめでとうございます!
2009年はKOF15周年を迎え、
『KOF XII』と『KOF2002UM』をリリース。
いつも変わらぬご支援を頂き、誠にありがとうございました。
2010年は早いものでNEOGEO20周年となります。
いろいろ企画を練っていますので、お楽しみに!!
また、新年は『KOF SKY STAGE』でスタート。
1月下旬稼働予定です。
2010年もどうぞよろしくお願い申し上げます。

SNKプレイモア
『KOF SKY STAGE』

『KOF』の人気キャラクターたちが"正闘派"シューティングとして登場!! 京、庵を操り、復活したオロチの野望を食い止めろ!!

1月 January 2010

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日

SQUARE ENIX

スクウェア・エニックス

あけましておめでとうございます!
2010年もアーケードカードゲームは元気です!
本年も『ロード オブ ヴァーミリオンII』をよろしくお願いします。
まずは……今年もやります! 地方巡業イベント「ふぁん散歩II」!!
たくさんのお客様のご来場お待ちしております。
※「ふぁん散歩II」のイベント詳細は、月刊アルカディアでチェキラ☆

スクウェア・エニックス
『LORD of VERMILION II』

人気トレーディングカードRPGの続編は、『FFIV』キャラクターなどの参戦により、さらなる熱を帯びることとなった!

2月 February 2010

日付	曜日
1	月
2	火
3	水
4	木
5	金
6	土
7	日
8	月
9	火
10	水
11	木
12	金
13	土
14	日
15	月
16	火
17	水
18	木
19	金
20	土
21	日
22	月
23	火
24	水
25	木
26	金
27	土
28	日

3月 March 2010

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水

KONAMI

あけましておめでとうございます!
今年の干支は"寅"! と、いう事でトラのように力強く行きますよ〜! 今年は『クイズマジックアカデミー7』をはじめ、BEMANIシリーズや麻雀格闘倶楽部シリーズと2010年も豪華なラインナップでお送りします! さらに新しいサービスも続々展開予定ですので楽しみに待っててください! 2010年も皆様に喜ばれる商品をお届けしますので、本年もよろしくお願いします! （KONAMI広報一同）

KONAMI
『クイズマジックアカデミー7』

新キャラクターの参戦やシリーズ初の多人数協力プレーなど、新シリーズでも、楽しい学園生活が待っているぞ!!

4月 April 2010

日	曜
1	木
2	金
3	土
4	日
5	月
6	火
7	水
8	木
9	金
10	土
11	日
12	月
13	火
14	水
15	木
16	金
17	土
18	日
19	月
20	火
21	水
22	木
23	金
24	土
25	日
26	月
27	火
28	水
29	木
30	金

CAPCOM®

あけましておめでとうございます。
昨年はカプコンおよびカプコンのゲームをご愛顧いただきありがとうございます!
今年も引き続きご声援いただけますと幸いです。
2010年のカプコンにご期待下さい!!
（カプコン パブリシティ企画推進室）

カプコン
『ストリートファイターIV』

対戦格闘ゲームの金字塔『ストリートファイター』シリーズのアーケード最新作。新たなキャラクターが参戦し、白熱の闘いを演出した。

あけましておめでとうございます!
昨年度は『旋光の輪舞DUO』を無事リリースすることができました。プレイしてくださった皆様、どうもありがとうございましたっ! 来年は、とりあえず何らかしらの形でアーケードに関わることができればなぁ〜、とささやかながら考えております。
それでは本年もよろしく御願いいたします!

グレフ
「旋光の輪舞DUO」

『センコロ』ファン待望の続編は、新システムのパートナーシステムの導入で、バトルにさらなる盛り上がりが生まれた。

5月 May 2010

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月

明けましておめでとうございます。
昨年は、『サイバーダイバー』を稼働させることができうれしい限りです。多くのお客様にもご好評をいただき、心より感謝しております。今後も『サイバーダイバー』が今以上に楽しいゲームとなるよう、盛り上げて行きます。新しいバトルステージや武器の追加も予定しております。今年も『サイバーダイバー』並びに、「TAITO」をよろしくお願い致します!!!

タイトー
『サイバーダイバー』

FPS新時代到来をつげる新感覚バトルゲーム。5on5の全国対戦で勝ち残れ!!

6月 June 2010

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水

7月 July 2010

日	曜
1	木
2	金
3	土
4	日
5	月
6	火
7	水
8	木
9	金
10	土
11	日
12	月
13	火
14	水
15	木
16	金
17	土
18	日
19	月
20	火
21	水
22	木
23	金
24	土
25	日
26	月
27	火
28	水
29	木
30	金
31	土

EXAMU

エクサム

今年は「デモンブライド」と「アルカナハート3」の
2タイトル格闘ゲームをリリースする事ができ
エクサムにとって飛躍の一年となりました。
これもみなさんのご支持あっての事と思います。
これからも「100円で楽しめるエンターテイメント」に
こだわったタイトルを作っていきますので
今年もエクサムにご期待ください!

エクサム
『アルカナハート3』

今冬より稼働している『アルカナ3』。新キャラの登場や数々の新システムの導入により聖女たちの闘いは、さらなる局面へと突入した!!

8月 August 2010

日	曜
1	日
2	月
3	火
4	水
5	木
6	金
7	土
8	日
9	月
10	火
11	水
12	木
13	金
14	土
15	日
16	月
17	火
18	水
19	木
20	金
21	土
22	日
23	月
24	火
25	水
26	木
27	金
28	土
29	日
30	月
31	火

arcsystemworks.jp

アークシステムワークス

2009年は11月に『ブレイブルー』シリーズの最新作『ブレイブルー コンテニュアムシフト』の稼働を開始することができました。新作を発表することができたのは、すべて応援してくださったユーザー様のお陰です。
2010年は『ブレイブルー』をさらに飛躍させるため、さまざまなイベントや企画を準備しておりますので、どうかこれからも『ブレイブルー』をよろしくお願い致します。

アークシステムワークス
『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT』

2009年11月より稼働している『コンティニュアム・シフト』。ツバキやハザマなどの新キャラが参戦し、闘いはさらにヒートアップ!!

バンダイナムコゲームス

新年明けましておめでとうございます。
今年もバンダイナムコゲームスは、皆様に感動と豊かで楽しい時間を提供すべく、コンテンツを提供し続けてまいります。
これからも、末永くご愛顧をよろしくお願い申し上げます。

バンダイナムコゲームス
『TANK!TANK!TANK!』

「みんなで巨大な敵と戦う」、「みんな敵同士で戦う」、「みんなでチームに分かれて戦う」の三つのモードを搭載。その時の気分で協力、対戦を自由に選んで戦車バトルが楽しめる、爽快感抜群な体感型バトルパーティーゲーム。

9月 September 2010

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木

セガ

あけましておめでとうございます!
昨年は『ボーダーブレイク』をはじめ『シャイニング・フォースクロス』など、新機軸なタイトルを発表させて頂きました。
2010年はさらなる進化をお見せいたしますよ!
本年もセガをよろしくお願い致します。

セガ
『ボーダーブレイク』

全国最大10対10でのチームバトルが可能。4種類の兵装と豊富な武器を駆使し、勝利を目指せ!

10月 October 2010

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日

PROJECT CERBERUS

DEATHSMILES II
デススマイルズII
魔界のメリークリスマス

11月 November 2010

日	曜
1	月
2	火
3	水
4	木
5	金
6	土
7	日
8	月
9	火
10	水
11	木
12	金
13	土
14	日
15	月
16	火
17	水
18	木
19	金
20	土
21	日
22	月
23	火
24	水
25	木
26	金
27	土
28	日
29	月
30	火

ホビボックス

新年あけましておめでとうございます!
今年は対戦格闘ゲーム『プロジェクトケルベルス』をはじめとして、いくつかの作品をリリースさせていただこうと思っております!!!
どうぞご支援のほど、よろしく御願い致しますっっっ!

ホビボックス
『プロジェクトケルベルス』

Windows用アドベンチャーゲーム『LOST CHILD』を原作とする2D対戦格闘ゲーム。原作同様、キャラクターは強化外骨格（アーミット）をまとい闘う。

12月 December 2010

日	曜
1	水
2	木
3	金
4	土
5	日
6	月
7	火
8	水
9	木
10	金
11	土
12	日
13	月
14	火
15	水
16	木
17	金
18	土
19	日
20	月
21	火
22	水
23	木
24	金
25	土
26	日
27	月
28	火
29	水
30	木
31	金

ケイブ

新年あけましておめでとうございます!
2010年2月25日には、Xbox 360『エスプガルーダIIブラックレーベル』もいよいよ発売。アーケードタイトルでは『怒首領蜂大復活ブラックレーベル』を予定しています。
2010年もファンのみなさまに喜んでいただけるゲームを開発していきます。ご期待ください!
みなさまの応援、よろしくお願い致します。

ケイブ
『デススマイルズII 魔界のメリークリスマス』

新キャラのレイや新ステージ等を数度にわたり追加し、11月に最終版の稼働となった話題作。

INDEX

アークシステムワークス×アルカディア よもやま企画コーナー 第八回

ASW風林火山

何と何とバングの中の人、小山剛志氏とご対面。熱過ぎるその声、そのハートに拙者も魂が打ち震えたでござるよぉぉ!!

突発企画 萬駆、小山剛志氏にご挨拶す!!

今月は拙者、「BLAZBLUE」のキャラクターソング&サウンドトラック「BLAZBLUE SONG ACCORD #1 with CONTINUUM SHIFT」の収録現場に潜入したでござる。そこにはシシガミ=バングの声優、小山 剛志殿の熱唱している姿が!! 収録直後にインタビューをお願いしたところ、お疲れの中、快く応えてくれたでござる。熱さがほとばしるいい男でござるなぁ!!

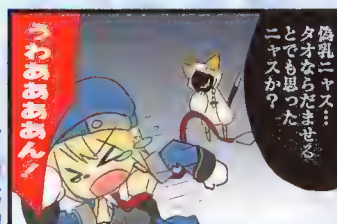
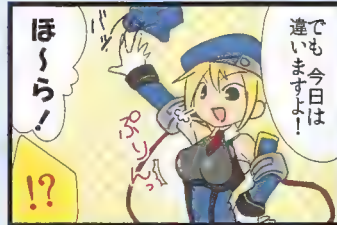
歌の収録を終えた感想について「とにかく上手いとか下手とかじゃなく魂を置いていければと。それはできたと思いますね。カロリーを使うキツい曲ですが(笑)、ライブとか皆さんの前で歌えればすごい気合が入るんじゃないかなと」とのこと。皆の者、耳をタコにして聴くでござるよ!!

突然の乱入に関わらず、熱い笑顔で答えてくれた小山殿。最高の歌でござったよ!!

小山氏熱唱の歌はこちらのCDに収録!!

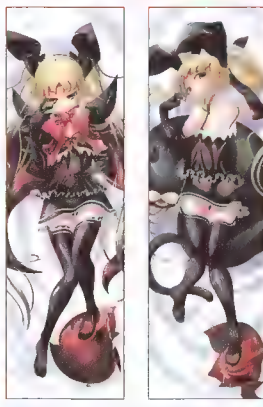
「BLAZBLUE SONG ACCORD #1 with CONTINUUM SHIFT」は12月23日から3150円で大好評発売中!! 豪華声優陣の魂の歌の数々、必聴でござる!!

ぶれいぶるーまんが 略して ぶるまん

そう思っていた

有馬七助

コミックマーケット77でも『ブレイブルー』グッズ登場!!

12月29日(火)〜31日(木)に開催されるコミックマーケットに、アークシステムワークスが出展決定。『ブレイブルー』のグッズセットが販売されるぞ。今回は前回のノエルに引き続き、レイチェルが抱き枕カバー化。前回は瞬間的に売り切れてしまったので、欲しい人は真っ先に足を運ぶべし!

統制機構士官学校入学セット(税込販売価格:1万円)
■タペストリー/A4カレンダー/生徒手帳/タオカカストラップ/ハクメンTシャツ/全キャラポスター/ショッパー(オリジナル紙袋) ※各日先着200セット限定でBBオフィシャルコミック第2弾も付きます

お姫様と一緒セット(税込販売価格:1万円)
■レイチェル抱き枕カバー/BBオフィシャルコミック第2弾/ショッパー(オリジナル紙袋)

"ぶるふぇす -SPRING RAID-(すぷりんぐれいど)"開催決定!!

『ブレイブルー』を応援する(?)Webラジオ、「ぶるらじ」のイベントが再び! 第二回「ぶるふぇす」は、ぶるらじの公開収録をはじめ、ボーカルLIVE、新作発表など盛りだくさんの内容で、2010年2月20日(土)、品川ステラボールで開催されるぞ。今回は抽選ではなくチケットによる入場で、12月26日よりCNプレイガイドにて販売開始予定。見逃さずにチェックせよ!

●『ブレイブルー』グッズプレゼント!:今回ご紹介した「お姫さまと一緒セット」を、アークシステムワークス様のご厚意により2セットご提供いただきました。ご希望の方はP003をご参照下さい。
●PSP版『ブレイブルー ポータブル』2月25日発売予定!:初代『ブレイブルー』が新要素を加えPSP用ソフトに! 大ボリュームのストーリーはそのままなので、これを機にチェックしてみては!?

SNKプレイモアを10倍応援するコーナー

ネオジオランド

「SNKプレイモア」、「ARCADIA」共催による公式ゲーム大会「KOF2002UM ARCADIA CUP」がついに開催。メインとなる大会以外にも声優トークショーも実施され、とても盛り上がったイベントだったぞ。

祭りの勝者は!? サプライズ満載のイベントに!

「Duelling the KOF」に続いて2冠を狙う台湾選手。日本選手はそれを食い止めつつ優勝できるのか!?

決勝トーナメントまでの流れ

11月に開催された「Duelling the KOF」で優勝した台湾チームの「ウエコショウ」、「トラ」、「カメヒメ」と、「GAME SPOT VERSUS」で優勝した「むねじ」がシードで、そこにA～Dブロックの1位通過者の四名を加えて決勝トーナメントが実施された。

この日の大会にはさまざまなプレイヤーが参加していたが、当然大会の常連ともいうべき強豪も多数参戦している。特にBブロックには「ごしょ」、「キャップ」、「極限堂」が集まるなどデスブロックと化していた。

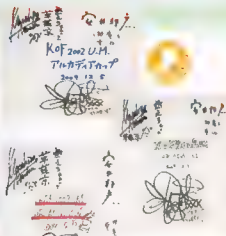
このような中各ブロックを抜けたのは、四人ともが「Duelling the KOF」に参戦していたプレイヤーで、台湾プレイヤーに対してリベンジチャンスを迎える者たちだった。

決勝トーナメント表

優勝：カメヒメ

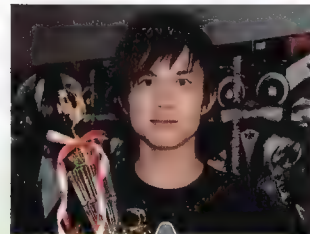
左ブロック	右ブロック
むねじ	ウエコショウ
樫野そん	バター
カメヒメ	トラ
デ様	キャップ

大会以外ではこんなことも!

▲大会の合間には、声優トークショーが実施されたぞ。(左から、庵役:安井邦彦さん、京役:野中政宏さん、アテナ役:池澤春菜さん)

▲プレゼントとして、サイン入り色紙を頂いたぞ。詳細はP.003を参照。

上位8名、激戦を制したのは!?

個人が優勝を目指すシングル戦であると同時に、「Duelling the KOF」から引き続いての日本勢vs.台湾勢という図式でもあった今大会。ベスト8の試合では「カメヒメ」が「デ様」を倒し、「ウエコショウ」が「バター」を倒すなど、日本側にとって不穏な空気が流れる。しかし、その直後に「キャップ」が「トラ」を倒して、ベスト4へと勝ち進み好勝負を演出。

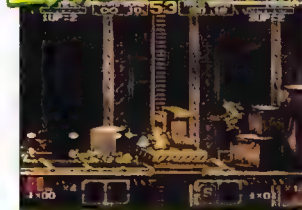
準決勝戦では善戦むなしく「樫野そん」が「カメヒメ」に敗れ、「キャップ」も「ウエコショウ」に敗れて日本勢は消えてしまう。決勝戦は台湾勢同士の対決となり、この試合は「カメヒメ」が勝利して優勝を決めたのであった。

「カメヒメ」は一風変わったキャラでチームを編成。そのプレイで観客を魅了したぞ。

最新作プチインプレ

『メタスラXX』を二人で遊んでみた!

この号の発売日には、すでに発売中の本作。その目玉・二人同時プレイを体験してみた!

PSPならではのアドホック通信で、どこでも二人同時プレイが可能なのが本作の売り。いざプレイしてみると、熱い! 主に武器アイテムや、乗り物の奪い合いが!!……というのは半分冗談としても、押し寄せる敵も2倍になる火力でガンガンなぎ倒せるため、そう快感はかなりのもの。ちなみにクリア時には各プレイヤーのコンティニュー数も表示されるので、コレで競い合うのも面白い!

二人なら楽……勝!?

二人乗りの巨大な乗り物など、二人用ならではの楽しみ方も豊富。協力するもよし、競い合うのもよし!?

携帯アプリゲーム Pick Up!!

家にいながら気軽にダウンロードして遊べる、SNKプレイモアの携帯アプリを紹介する当コーナー。今月は早くも第四弾となる、ウワサの「着衣ゲー」の攻略法を伝授!

「花かるた　おしえてください」はここで遊べる!

DOCOMO
メニューリスト→ゲーム→アクション→SNK WORLD-i
Yahoo!ケータイ
メニューリスト→ケータイゲーム→ゲームパック→モバイルNEOGEO

今度は"着衣"のこいこい勝負!?

着衣ゲー第四弾は伝統遊戯・花札!

水着姿のおなじみSNKギャルズとミニゲームで勝負しつつ、1枚ずつ服を着せていくという「着衣ゲー」シリーズも、今回で早くも第四作。今回のミニゲームは、日本で古くから愛される定番カードゲーム「花札」！　二人で勝負する「こいこい」ルールで、舞、笑龍（シャオロン）、鈴姫の三名と勝負し、華麗な衣装で着飾ってあげよう。

ルールは簡単、場にある札と同じ種類の場を手札から出すことでそのカードを獲得して役を作り、相手が持つ「文」をゼロにすれば勝ちだ。一度ギャルたちが着衣した衣装は、ギャラリーでいつでも鑑賞可能なので、ぜひコンプリートを目指そう！　花札の入門用ゲームとしてもオススメだ。

花札にちなみ、和風と中華風のギャルズが登場。着衣時に見られる、うれし恥ずかしいセリフも必見!!

ルールはポピュラーな「こいこい」。あえて上がらず、より大きな役を狙っていくことができるぞ。

ライターちくわの 花札知らなくても これで勝つる!

花札の札は得点で4段階に分けられ、見た目が豪華なもの（札、動物などが描き加えてあるもの）の方が得点が高く、数が少ない。基本となる役は「同じ得点の札を集める」もので、得点が低い札ほど役完成に必要な枚数は増える（最低得点の札なら10枚も必要）。札を集められる手番は限られるので、まずは枚数が少なくて済む得点の高い札を、最優先で集めよう。それは同時に相手を妨害する、防御策にもなる。最優先で集めたいのは鳥や鹿など動物が描かれているカードで、次点は赤や青の短冊（お札）が描かれたカードだ。

これだけは取っておきたい勝負札

芒に月（中央）

たった2枚で完成する役「花見」と「月見」の必要札、「菊に杯」は最優先で取りたいカード。もちろん同じく「花見」に必要な「桜に幕」、「月見」に必要な「芒に月」も必ず取ろう。これらの見た目豪華な最高得点札は、集めるだけで「三光」などの高い役にもなるため、使い勝手がいい。

限定グッズNEWS!!

『KOF』15周年を記念したオリジナルTシャツが登場!

『KOF』15周年を締めくくる記念アイテムとして、『KOF』キャラたちのシルエットで彩られたTシャツが完成！　デザインはゲームコラボアイテムの第一人者・MARS SIXTEENのメインデザイナー SYURIKEN氏によるものだ。

15年来のキャラが彩るシャツのバリエーションは2色。背中にはあの15周年ロゴも!

MARS SIXTEEN　KOF生誕15周年記念Tshirts
カラー：ホワイト/ブラック　サイズ：S/M/L/LL
価格：3,990円（税込）
発売元：株式会社マーズ・シックスティーン
http://www.mars16.com/

広報さんが聞いたり語ったり yuzukoの部屋

SNKプレイモア広報のyuzukoさんが取り仕切るコーナー。今回のゲストは、あの話題作を手掛ける"大空の妖精"が登場

12/5の「KOF2002UM ARCADIA CUP」にお越しいただいた皆さん、どうもありがとうございました！　イベントは大盛況でスタッフ一同感謝感激でした。また気持ちを新たに来年もがんばります!!

さて、『KOF SKY STAGE』稼働が近づいてきました。こっそり開発ルームに入り込んでプレイしたところ、気になるアイテムを発見！　金でも銀でも銅でもない、これって何なんでしょう？　もしや……これはキーパーソンのキモさんに聞くしかない。

「またまたまた登場～のキモです。今回もドッキリなヒミツを持ってきたよ！　まるで手紙のようなこの物体、実は招待状！（Rマーク入り）ステージ毎に1枚存在し、全部集めるとおもちゃのカンカン……じゃなくて、さらなるステージへと導いてくれる、ヒミツのアイテムだよ。

ほぉ～KOFだけにやっぱそうでしたか！

「もちろん！　招待状の入手方法も、一風変わったKOF風味になってるんで、攻略だけに気をとられずに、画面を良く見てね。敵に混じって、意外なモノが飛んでるかもしれないぞ！　きゅももーん！」

仕込みは抜かりなくですね！　稼動は来月下旬予定。もうすぐですね！　お楽しみに～。

今月のゲスト

キモ

自称"大空の妖精"。詳しい情報は分かっていないが、『KOF SKY STAGE』のプロジェクトに携わる重要人物らしい。

EXAMU-EXTRA! Vol.08

エクザム エクストラ!

[illegible]

開発スタッフ描き下ろし! ギャラリーEX

ILLUSTRATED BY
河田 絵梨子
アルカナ、背景担当の河田です。初めてのメカ[illegible]ので四苦八苦でしたが描いて楽しかったです。また描きたいです。

『アルカナ3』ができるまで 開発リポートEX

無事マスターアップ!?

『アルカナハート3』絶賛稼働中! 皆さん楽しんでいただけてますでしょうか? ……といってもこれを書いている今は、まさにマスターアップ直前の修羅場状態。12月下旬稼動ということで、ファンの皆さんへのクリスマスプレゼントになっていればいいのですが……。もう少しだ! 踏ん張れスタッフのみんな! そして頑張れ俺!

ところで、皆さん新しいストーリーはたん能していただけましたか? 実は今作のエンディングは、お話がキャラクターごとにつながっているんです。例えば、えこの後のお話がペトラのお話、その後のお話がヴァイスといった感じです。全員のエンディングを見ていただくと一つの大きなお話が分かるようになっていますので、ぜひコンプリートを目指して頑張ってください。

え? 格闘ゲームが苦手でクリアする自信が無い? 大丈夫です! そんなアナタには「シンプルモード」がおすすめです。難しいコマンドは一切不要! 扱うボタンが一つ減り、通常5ボタンで操作するところを何と4ボタンで操作することができるんです。Aボタンをポン、ポン、ポン……とテンポ良く押していくだけで、連続技を気持ち良く出せちゃいます! きっと気に入っていただけると思いますよ。お試しあれ!

さてさて、最後にお知らせです。このページでもご紹介しているように、来年『アルカナハート3』のサウンドトラックが発売されます。ファン必聴のマストアイテムですよ。また、現在『アルカナハート3』のモバイル特設サイトや携帯カスタムが公開中ですので、そちらもお見逃しなく。

まだまだ目が離せない『アルカナハート3』、今後の展開にもご期待ください。それでは良いお年を。

『アルカナ3』ディレクター
林 和磨
萌職人になるために苦悩する機甲ディレクター。満身創痍、倒れる時は前のめり

携帯でも『アルカナ3』を楽しもう!!

携帯でも『アルカナハート3』を楽しめるコンテンツが登場! まずは最新情報やキャラクターの待ち受け画像を公開している、『アルカナ3』モバイル特設サイト。こちらは何と、あのケイブのモバイルコンテンツ、ゲーセン横丁とのコラボレーションによるもの! 今後の展開にも注目だ。

続いて「AKIBA系★公式カスタム」。携帯電話のメニュー画面、待受画面、電波電池アイコンなどを『アルカナハート3』デザインに変更できる、携帯カスタムが配信中だ。なお、こちらは所定の料金が必要なのでご注意を。

『アルカナ3』モバイル特設サイト

AKIBA系★公式カスタム

早くも『アルカナ3』のサントラが登場!!

新主人公のヴァイスを中心としたシリアスなイメージに合わせ、BGMも一新された『アルカナハート3』。そのBGM全36曲を作曲家・吉平元治氏のコメントとともに収録したCDが、早くも発売決定! スピード感はそのままに、よりカッコよく進化した『アルカナハート3』のBGMをたん能せよ!

アルカナハート3 ハートフルサウンドコレクション
発売日:2010年1月13日(水) 品番:KDSD-00323
価格:2,940円(税込) 発売元:ティームエンタテインメント

『デモンブライド』全国大会リポート!!

全国8カ所で予選が実施された『デモンブライド』全国大会、クルセイド オブ ジャッジメント。その決勝大会が11月22日(日)、東京レジャーランド秋葉原店で実施された。予選リーグを通過した八人による決勝トーナメントを制したのは、高田馬場ゲーセンミカド代表の「ふり〜だ」こと「ふり丸」(ぺこ丸)。浮遊技のハバタクワン!を使った立ち回り&連係が強烈だった(110ページに関連記事アリ)。

予選で負けた「きねん」(ダスク)へのリベンジも果たし、見事優勝した「ふり丸」。

EXAMU EXPRESS!
『アルカナハート3』での続投が決まったものの、またもや妙な事件に巻き込まれてしまう兵藤です。私、リポーターではなくアナウンサーなのですが……っと、今回ご紹介した『アルカナハート3』のサントラを、ティームエンタテインメント様のご厚意により読者プレゼントとして5名様分、頂戴致しました。ご希望の方は3ページをご確認の上、アンケートハガキにてご応募下さい。

グレフ×アルカディアが贈る

月刊 G.rev 通信

ゲッカン グレフツウシン

気になるあの設定この設定、分からないならグレフに聞いてみよう!

XBOX 360版 発売発表特別企画

教えて! マルヤマさん!(前編)

現在好評稼働中の『旋光の輪舞DUO』。プレイすると、いろいろ裏設定がありそうなのだが、残念なことにその辺りの情報はあまり表に出てきていないのが現状。そこで、今回は都内・町田市にあるグレフを直撃。気になる設定などについて、ディレクター・マルヤマ氏に質問してみた。

ハルモニア義勇軍の設定を聞いてみた

――まずは本作において重要な位置を占めるハルモニア義勇軍について。レーフやアンリ、ケイティやミーツェが義勇軍に加入した経緯を教えてください。

マルヤマ　その中では、アンリとケイティは義勇軍の中でも最古参に近いメンバーになります。彼らは農場を経営する裕福な一家に生まれましたが、紛争の影響で実家が没落していしまいます。農場は、失意の底に落ちた彼らの父に代わり、二人の兄が経営することになるのですが、アンリは「ランダー乗りは金になる。これで一旗揚げよう」と実家を飛び出して義勇軍に加入します。ケイティはそれについて来た感じですね。

アンリ

ケイティ

――今作では、サポートキャラについては明かされていない部分が多いわけですが、サウンド担当の渡部(恭久)さんが「俺の側室!(嫁はリリ)」と呼んではばからない(笑)ミーツェはどうなのでしょう?

ミーツェ

マルヤマ　ミーツェは元々看護師として働いていましたが、アンリが彼女の働きぶりを見て義勇軍にスカウトしました。キャライラストからは、おっとりした印象を受けるかも知れませんし、実際そういう一面もあるのですが、看護師としての彼女は、患者のためなら上司にもくらいつく、仕事のできる女性です。アンリはその姿にほれ込んでスカウトを決めたようです(笑)。普段はおっとりしながらも、強い意志と知性を隠し持ったキャラなので、ストーリーモードでの彼女の成長と活躍に期待していてください!

――レーフ加入の経緯はどういった感じだったのでしょう?

レーフ

マルヤマ　レーフはメンバーの中では最も新しいメンバーです。物語内の時期で言えば、本作の開始時期の半年くらい前に実施された、ハルモニア義勇軍再編成の際に編入してきました。なので、義勇軍内でのポジションとしては「転校生」ですね(笑)。時折見せる破天荒な性格ゆえに、生真面目なアンリとは基本的にソリが合いません。

――アーケード版のセリフを見ていると、謎めいた言動が目に付く彼ですが、家庭環境や家族構成はどうなっているのでしょうか?

マルヤマ　彼は天涯孤独です。両親が居ましたが、2～3年前に死別している設定です。詳しい話はこれから明かされていくことになると思います。

――ハルモニア義勇軍は、G.S.O.やS.S.S.といった組織に対して、どのような印象を持っているのでしょうか?

マルヤマ　大雑把に言うと「紛争の拡大に加担するやつら」という捉え方で、あまりいい印象は持っていません。紛争地に直接的な介入はしないものの、「紛争地で何か自分たちの利益のために活動している」ということには変わりは無いわけで。逆に、G.S.O.やS.S.S.側からすると、義勇軍は「あまりかかわり合いになりたくない」相手です。ハルモニアは行政的にはアーリア連邦の統括下にありますが、実質的な警察権などは民兵集団である義勇軍が握っています。ハルモニアの人心は、基本的にアーリアよりも義勇軍を支持しているので、アーリア側としては厄介な相手なわけです。

――そこで気になるのが、新バージョンのCPU戦では、全キャラ共通で8ステージ目に櫻子が登場することです。彼女の本作での立ち位置や目的について教えてください。

マルヤマ　櫻子は、前作の時点から、アンセル絡みで起こった一連の事件の裏側を、ジラさん(アレッサンドロ)の協力を得つつ追っています。今作ではその調査のために火星にやってきていたのですが、その中で今回の騒動に巻き込まれていくというか、首を突っ込むというか、何らかの関係を持つことになります。

櫻子

アレッサンドロ

――櫻子が追っている事件の裏側というのか気になりますが……。

マルヤマ　うーん……。そこはまだちょっと詳しくは言えないですねー。

――協力者であるアレッサンドロはどういうスタンスなのでしょう?

マルヤマ　彼としては、「定年間近なのに面倒くさいことに巻き込まれた。やれやれ……」という感じですね(笑)。彼は前作の事件に潜む影の大きさには気がついており、それに関与することで発生する危険性も分かっているので、慎重な判断が必要という考えを持っています。それが今後どうなるかは……お楽しみにということで(笑)。実は、彼は前作段階でもプロットには居たのですが、結局出すことができませんでした。なので、続編の今作で出すことができて、よかったです(笑)。

――前作のものも含めて、そういった裏話もお聞きしたいですね。話は変わりますが、今作ではファビアンのテーマ曲のタイトルが「DUO」になっており、「これは主人公昇格か?」と一部で話題のようですが、実際のところどうなのでしょう?

マルヤマ　ファビアンは、物語のあるポイントで重要な役割を果たします。『旋光の輪舞』には物語を紡ぐ視点がいくつか存在しますが、そのうちの一つは彼が担います。そういう意味では主人公の一人であることは間違いありませんよ。

ファビアン

――これはファンにとってはうれしい話ですね(笑)。さて、ここからはアーリア連邦側の話をお聞きしましょうか

(後編に続く)

PROFILE

有限会社グレフ代表取締役。現在は『DUO』の家庭用への移植作業に忙殺される日々。

おかげさまで大好評!

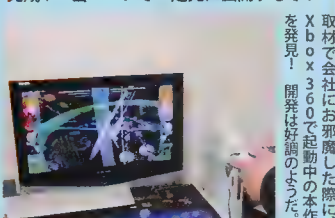
グレフオンラインショップ新商品紹介

「ファングッズに紛れてアーケード基板も売っている」と一部で話題のグレフオンラインショップから新商品を紹介! 特製短冊ポスターセットです(右画像)! 縦512mm×横182mmというお手ごろサイズで、「ポスターは欲しいんだけど、買っても貼る場所が……」という方にもオススメ! さっそく今月の読者プレゼントでも……といきたいところですが、ごめんなさい。プレゼントは来月になります。代わりに今月は下記アイテムを用意したので、ファンは応募されたし!

プレゼント情報

今号では、前回紹介したキーホルダーセットの「ハルモニア+その他勢力」6キャラ分セットをプレゼント! 応募方法はP003を参照。

[illegible]版『旋光[illegible]』 メインビジュアル公開

現在、着々と開発が進んでいるXbox 360版『旋光の輪舞DUO』のメインビジュアルがついに完成! 当ページで一足先に公開するぞ!

取材で会社にお邪魔した際に、Xbox 360で起動中の本作を発見! 開発は好調のようだ。

ナムコ魂

我に立ち止まる暇など無し!!

Vol.13魂

鉄拳番長 判藤(ばんどう)格闘記

鉄拳に生き、鉄拳に死す! それが俺の宿命だ!!

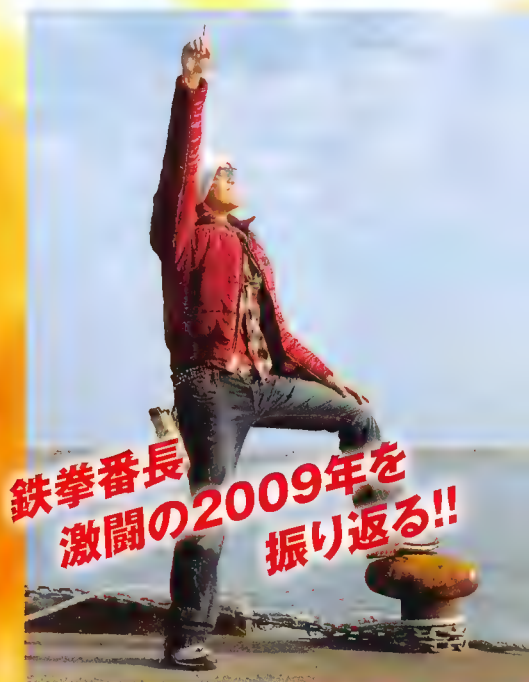
2009年の番長イベントは、マジでしゃべり倒したぜ! 2010年はさらに過激にいくぜ! よろしくな!!

2010年、世界へ旅立ち仲間を広げるぜ!

2009年はまさに激動の一年だった。「鉄拳番長」としてナムコ魂に登場し、ひたすら勝利を求めて全国を駆け巡った。分かってはいたが、やはり全国には強い奴が確実にいた。

都内と仙台で番長イベントを開催。腕慣らしをしたところで、闘劇出場目指して番長軍団を結成することに。メンバーは【miya／ペク】と【ノブ／平八】! 気合入れまくりで挑んだが、エリア決勝で何と2度も敗退。絶望の淵を彷徨っていた時に、追い討ちをかけるかのように【ノブ】が病で倒れ番長軍団を離脱。落ち込む暇もなく、急きょ【はめこ／リリ】を新メンバーとして召集し、一路沖縄予選へ。完全アウェーと思いきや、沖縄の熱き連中と共に気持ちよく闘い、めでたくエリア優勝を飾ることができた。祝杯として沖縄の仲間が朝まで飲めや踊れやで祝ってくれたぜ! 忘れられない思い出になったなぁ!

その後も全国各地で強者達と凌ぎを削りながら、闘劇本選を迎えた。当日はなんとすべてのプレイヤーを代表して選手宣誓をやることに! これは本当に痺れたぜ! 何しろ2,000人の前での宣誓だ! まさに男冥利に尽きるとはこのことだったぜ。肝心の本選だったが、何をどうしたのか1回戦負け。あの時は創始大津のお怒りと、次のナムコ魂の見出しがエライことになりそうだと頭によぎったぜ(汗)。

闘劇後は休む間も無く上海へ渡り、鉄拳大会を開催した! 国が違っても鉄拳を愛する心は世界共通で、すさまじい熱気に満ち溢れていた。上海での大会戦績は88勝2敗で大いに面子を保つことはできたかな♪

そして特別称号大会と同時開催の番長イベントが始まり、第二の故郷熊本で、かつての仲間たちとの死闘は俺の胸に深く刻まれたぜ! さて2010年はどんな出会いと闘いが待っているか。確実にいえることは闘劇の栄冠は必ず俺が頂くってことかな(笑)。

鉄拳番長 激闘の2009年を振り返る!!

判藤 俊介 バンドウ
一問一闘のハガキをくれた皆、ありがとうな! 嬉しかったぜ!!

赤濱 高之 アカハマ
本年も判藤大津の遺志を継ぎ、番長が暴走しないようにしっかり監視していきます♪

▲2009年は全国10箇所でイベントを開催した! 皆本当にありがとう! 2010年もよろしくだぜ!!

▲闘劇09での1コマだ。この後3タテで負ける悲劇が……この屈辱は、2010年の闘劇で晴らさせてもらうぜ!!

第五回特別称号大会終了！

プレイヤー名	使用キャラ
じょーじあ	パンダ
そうり	スティーブ
TRI：BAL	ニーナ
こーちゃん	フェン
なつめ@ざふぃーな	ザフィーナ
超ウルトラ爆裂ヘタレ	ファラン
ラビリンスえぶお	ドラグノフ
TOMMY	キング
タマサマ	アリサ
ジロー	スティーブ
かめさん	キング
ぶーちゃん	一八
ぼっくん。	デビル仁
‡Я⇔Lain‡	レイヴン
川田	ラース
バロック	ボブ
だるめしあん	アンナ
チョコやん	ボブ
影丸	Jack-6
ゼウガル	スティーブ
JUVENILE † DELINQUENT	Jack-6
miya	ペク
不動	ジュリア
はりー	リー
オウジクス	ブルース
とーる。	ブルース
破壊王	キング
おてけ	飛鳥
クリムトJr	ラース
きる	シャオユウ
10 b	ラース
くるり	キング
三徳	ボブ
二代目じん太。	キング
地蔵	ニーナ
宿命のハンター雅人	JACK-6
勝手に2代目SG	クリスティ
慎ちゃん。	ラース
真っ赤な囚人	キング
いつでも「てきとう」	エディ
コロンだし	吉光
★ロロノアーペペレ★	ラース
SORIA。	ボブ
ト	ボブ
かきゅん	スティーブ
ジョン	ファラン
モコ	アンナ

プレイヤー名	使用キャラ
スマちゃん	マードック
蒼き至高	ブルース
アーサー坂本	ラース
立風太☆	エディ
あすかすきー	飛鳥
ラビリンスえぶお	ドラグノフ
善四郎	スティーブ
しらね	仁
へちょん♂	ジュリア
ケロ。	アーマーキング
優しいとさん	ジュリア
らざにあ	クリスティ
茶柱	リー
福士	ラース
りょう	レイヴン
★小悪魔あちかん☆	ミゲル
凛々のアオ	アリサ
川田	ラース
ミルキー	アンナ
ガクスン大統領	JACK-6
38	ジュリア
チョコやん	フェン
三徳	ボブ
古水	レイ
ʃʃ蒼雷ʃʃ【HWO】	ファラン
なばたそ	ミゲル
びーびー	ブルース
メソ	スティーブ
必殺前歯	リリ
Neueklasse	リリ
★るぐのリクス★	ラース
じょーじあ	パンダ
ゲちゃん´∀`)	レイ
天吹。	ブルース
セコンドー山本	ボブ
よしでん	レイヴン
RAUM	ワン
茶柱さん	リー
ほんだ	リリ
近藤	スティーブ
レイヴンとかドラとか	ポール
森島ラブリーせいじ	キング
悠	レイ
ゆうにゃん♪	ロジャーJr.
樹里－ju(o´∀`o)Li－	ジュリア
鉄拳番長@じゃくらぁ～	JACK-6
eight	ジュリア
チョコやん	ボブ
ジョシュロウ★≡	マードック
ぶーちゃん	平八
禁じ手自宅パーマ良一	ロウ
えーわい	ラース
良牙	ラース
我慢	スティーブ
GANG	ファラン
村上	スティーブ
三代目鼓舞	クリスティ
りょー	フェン

拳帝

プレイヤー名	使用キャラ
強気な岩橋さん。	飛鳥
強気な岩橋さん♪	リリ
強気な岩橋さん	アンナ
ヘタレ	ファラン
しらね	仁
JUVENILE † DELINQUENT	JACK-6
★るぐのリクス★	ラース
#	JACK-6
(´・w・`)♪	アリサ
バトランブ	アンナ
びーびー	ブルース
あみーご	仁
モニタリング猫背	ザフィーナ
ばっさん☆≡	リリ
ぱくちょん	ブライアン
†風音†	アリサ
ルト@邊境無頼	ロジャーJr.
おんり。	アリサ
ポコカレー	キング
加齢(かれい)	アリサ
はむど	アリサ
けーじ	リリ
風間潤(兄)	JACK-6
魔麟ちゃん	アリサ
天国(おてん)	ニーナ
超小粒王こすりMAX	ポール
天馬†ペガサス	ロウ
しゃばちゅう	マードック
ちろさん	ブライアン
ジキコスター	ブライアン
ぶち猫	エディ
【獅子】藍眺【搏兎】	JACK-6
ゾクマ要塞	JACK-6
‡TAKA‡	リリ
‡TAKE‡	ペク
†アリシアとベス†	レオ
のくた (・∀・※)	スティーブ
たぁち	エディ
タイカレー	フェン
★kanna★	リリ
けいしょー	ブライアン
ʃʃ蒼雷ʃʃ【HWO】	ファラン
イカルス坂本	スティーブ
†八蓮†	アリサ
†九蓮†	エディ
七英雄くじんしー	ジュリア
ジェットアッパー松本	ブライアン
ゼウガル	ボブ
ビリビリ☆会長	アリサ
チョコやん	スティーブ
二代目小悪魔ステブ	ラース
たからパパ	レイ
Sデスペラード S	ロジャーJr.
〔沓狗〕	ロウ
リハビリ中	ボブ
のきなみ	ボブ
BAD	飛鳥
ジュンチャン	ジュリア
茶柱	リー
まんば	ボブ
黒のキング	マードック
けんち	マードック
N－SYO	ニーナ
SER	エディ
なばたそ	ドラグノフ

※プレイヤーIDが合わないために現在調査中、もしくは付与できない方は掲載しておりません。

栄冠を手にした強者たちを一挙紹介

今回は2009年総集編、俺は番長組手を振り返ってみようと思う。ワンダーパーク博多では【軍鶏／ボブ】の綿密に計算された鉄拳と【まったり／エディ】の山ステ（※1）の早さに脱帽。特に【まったり】のスカしビリバ（※2）の早さは神掛かってたよ。

ワンダーシティ名古屋は【ぶ～／一八】が印象的だったね。こちらのステップインに合わせて撃つ最速風神拳がまさに三島家って感じだった。ステップインしてしゃがむんだけど【ぶ～】の風神拳の方が早いんだ。入力精度とリーチの把握が完璧じゃないとできない芸当だよ。【くじんし～／ジュリア】も二択がどうにも読み勝てなくてきつかった。あれは敵の癖を読むのが早いタイプだね、こちらの癖を修正しながら戦わなくちゃいけないから不器用だと、あっという間にペースを握られちゃう。

プラボ南松本の【ムチャ／ペク】は勝利数ランキング一位で、フラミンゴ移行からの状況判断の早い、やり込まれた良いペクだった。鉄拳番長イベントでいろんなプレイヤーと接して実感したことはプライドをかけて対戦してたはずなのに、試合が終わった頃には仲良くなってるんだ。1月2日のプラボ枚方ではどんな出会いがあるか楽しみだ！　番長軍団に正月は無い（笑）。

ペク使いmiyaの鉄拳、一刀両断！
2009年総括!!

特別称号大会 使用キャラランキングBEST5

（エントリー数2609名より集計）

順位	キャラ	人数	使用率
1位	ブライアン・フューリー	114名	使用率4.36%
2位	ボブ	110名	使用率4.21%
3位	風間 飛鳥	106名	使用率4.06%
4位	リリ	102名	使用率3.90%
5位	スティーブ・フォックス	94名	使用率3.60%

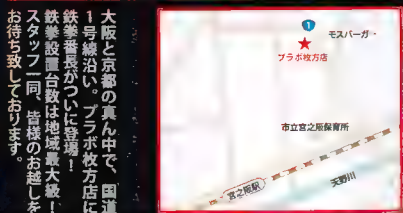
※1　山ステ：バックステップをしゃがみでキャンセルして硬直を減らすことによって通常より早く間合いをとる技術のこと。
※2　スカしビリバ：相手の技が空振りした硬直中にビリバ（技）を当てること。

次回の判藤格闘記開催地は……

イベントスケジュール　2010年1月2日（土）

14:00 受付 ～ 15:00 組手開始！
16:30 ランダム2on2開始!!

大阪と京都の真ん中で、国道1号線沿い。プラボ枚方店に鉄拳番長がついに登場！ 鉄拳設置台数は地域最大級！ スタッフ一同、皆様のお越しをお待ち致しております。

モスバーガー
プラボ枚方店
市立宮之阪保育所
宮之阪駅
天野川

住所：〒573-0022
大阪府枚方市宮之阪4-28-12ベルパルレ内
駐車場有
※当日はお正月期間のため周辺道路が込み合います。電車でのお越しをお勧めいたします。宮之阪駅からは徒歩で15分から20分となります。

PSP版「鉄拳6」 2010年1月14日発売予定！

初回封入特典としてアーケード版「鉄拳6 BLOODLINE REBELLION」で使用できるスペシャルアイテム獲得パスワードが初回分のみ封入！携帯電話サイト"TEKKEN-NET"に入会して、初回封入特典のパスワードを入力すると、ここでしか手に入らないアイテム「エンブレムのぼり（世界平和）」が入手できるぞ！

＊初回版は製品パッケージのシールが目印です。
＊初回封入特典のご利用には"TEKKEN-NET"［月額315円（税込）］への会員登録が必要です。
＊初回封入特典は数に限りがございます。
＊デザインはイメージです。予告なく変更の可能性がございます。
＊初回封入特典の受取り方法など詳細に関しましては、"TEKKEN-NET"にて公開される予定です。公開までしばらくお待ちください。
＊初回封入特典の詳細に関しまして、"TEKKEN-NET"のサポートにメールをお送りいただいてもお答えできません。予めご了承ください

世界平和

TEKKEN-NETへの入会はこちらまで
アドレス
http://tekken-net.jp/

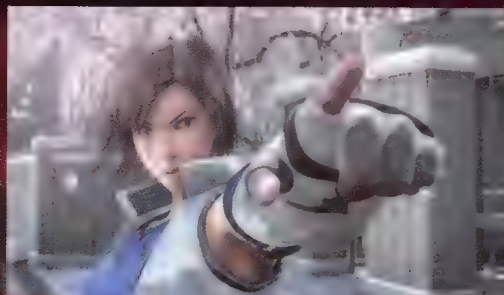
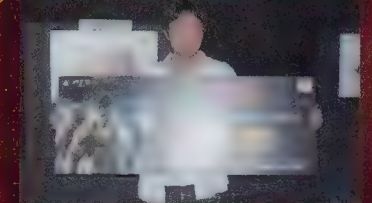
衝撃!!

アーケードの興奮がPSPで再現!!

鉄拳 TEKKEN6

©1994-2009 NAMCO BANDAI Games Inc.

鉄拳6
■機種　：PlayStation Portable
■発売日　：2010年1月14日予定
■定価　：通常版6,279円(税込)
■CERO　：B(12才以上対象)
■ジャンル　：3D対戦格闘アクション

「鉄拳」シリーズの最新作が、「PlayStation Portable」で発売決定! 今年の冬は、熱いやり込みで寒さを吹っ飛ばせ!

特別講師
タケヤマ

●PROFILE:鉄拳シリーズを「1」からプレイし始めたという、「超」古参鉄拳人の一人。豊富な知識と経験を武器にして、闘劇優勝などの数々の実績を残している。

格闘ゲームの雄、携帯機で堂々の登場!!

アーケードでの対戦が大きな盛り上りを見せている「鉄拳6BR」。「PlayStation3版」「Xbox 360版」が同時に発売され、その対戦熱はますます加熱するばかり。そんな中、待ちに待った「PSP版」がついに発売決定!

「家で鉄拳をやりたいけれど、次世代機を買うお金がない……」と嘆くアナタ。「家だけじゃなくて、電車の中や授業中（※良い子は勉強しましょう）にも鉄拳の練習がしたい!」という鉄拳大好きっ子のキミ。そんなみんなのために、一足早くその製品版を触ってきたぞ! 今回は特別にアルカディアライター「タケヤマ」にもプレイしてもらい、細かい部分をチェックしてもらったので、そちらも参考にしてもらいたい。

PSP同士でのネットワーク対戦をする、タケヤマ(右)と編集松浦(左)。職場では騒がないよう気をつけよう(笑)。

Enjoy! TEKKEN6 at PSP①

まず始めに~概要をチェックしよう!

PSP版では、右に載せたような様々なオリジナルモードを楽しめる。「STORY BATTLE」では、使用キャラクターの大会参加のいきさつや、その後の物語を見ることができ、鉄拳シリーズの世界観を存分に味わえる。また、「チャレンジバトル」モードでは、「ゴールドラッシュ」や「サバイバル」「タイムアタック」という一風変わったルールでの対戦が可能。そのほか、コンボや反撃の練習ができる「PRACTICE」モードなども搭載されており、一人用の練習にはこと欠かない作りとなっている。

ちなみにSTORY BATTLEは全4戦。気軽に遊べる長さなので、とりあえず全キャラ分見とく!?

画面は小さくても、アーケード版にかなり忠実。コンボなどはほぼ流用が効くので、練習しよう。

鉄拳6 オリジナルモードはこんな感じだ!

- STORY BATTLE
- ARCADE BATTLE
- PROFILE
- GOLD RUSH
- PRACTICE
- SURVIVAL
- TIME ATTACK
- NETWORK

タケヤマチェック!!

持ち方を工夫する

まずはプレイ前に持ち方をチェック! PSPでゲームをプレイするとき、ボタンは親指で押すという人が多いはず。しかしこれでは、2つ、3つ同時押しが存在する鉄拳のプレイには不向き。写真のように右手親指でPSP下部を支えその他の指でボタンを押すほうが、さまざまな押し方に対応できるぞ!

この持ち方でないと、押しの投げ抜けなどが厳しいかも。自分なりの持ち方を工夫しよう。

PSP版を10倍楽しむ術
●周辺機器で快適に:十字キーでの操作が厳しいという人には、シリコンなどでできたパッドを十字キーに被せ、操作性を向上させる商品がオススメ。量販店に置いてあるので一度見てみよう。大きな画面でプレイしたいという人は、PSPの画面をテレビやPCモニターに出力できる周辺機器を使うべし。ただし、テレビについている端子によっては接続できないので注意! 購入するときは、十分調べてからにしよう。

Enjoy! TEKKEN6 at PSP②

コミュニケーションを楽しもう!

NETWORKモードでは、ワイヤレスLAN（アドホックモード）を使って、通信対戦が行うことができる。通信対戦を楽しむには、対戦する者同士でBATTLE LOBBYに接続し、どちらかが対戦を申し込むだけでOK。PSP 2台とソフト2本さえあれば、どこでも気軽に対戦を繰り広げることができるのだ。この利便性の高さが、PSP最大の魅力といっていいだろう。

また、「DATA EXCHANGE」という項目では、ほかのプレイヤーとゴーストデータの交換が可能。相手のゴーストデータは、受け取り次第保管することができるので、一度対戦した相手とはデータを交換しておくといいだろう。こうしてコミュニケーションの輪を広げていけるのも、携帯機ならではの魅力の1つと言える。目指せ、ゴーストデータ100人！

対戦前の画面。地下鉄の中だろうか、雪山の頂上だろうが通信対戦可能。二人の戦いは、もう誰にも邪魔できない！

ゴーストデータを受け取ると、このような形で表示され、GHOST BATTLEモードに対戦相手として出現するようになる。

タケヤマチェック!!

まさかの新ステージ!?

四方を壁に囲まれたステージは、拳法の修行場の風情。何となく過去作品のステージをほうふつとさせる。

通信対戦では、専用の4ステージから選択して対戦することになる。アーケードでは隠しステージだった「Hidden Retreat」と同名のステージが選択できるが、背景の羊や少女たちの姿が無い。

ゴーストデータは名刺代わりに!

ゴーストデータの交換は、名刺代わりに使ってみよう。特に大会などのイベントでは、多くの人とデータの交換をするチャンス！ 有名プレイヤーのデータをもらって、コレクションしてみるのも面白いかもしれない。

ゴーストデータが人から人へ渡り、遠く離れた地で交換されているかも……？

Enjoy! TEKKEN6 at PSP③

カスタマイズを楽しもう!

何も、対戦や練習をするのだけが鉄拳の楽しみではない。プロフィールモードではキャラクターのカスタマイズができるので、好みのコスチュームや小物を揃えて、自分だけのオリジナルキャラを作ることができる。アイテムを買うにはファイトマネーが必要となるので、対戦やCPU戦をして稼ごう！

ファン必携!

なお、本作を予約して購入すると、限定アイテムの「世界平和」ノボリを手に入れることが可能。混沌とした作品世界に疲れたときは、このノボリを見て癒されるのもアリ!?

初回封入特典をGETせよ!

とにかく豊富なアイテムの数々。髪型1つでも印象がガラリと変わるので、色々な組み合わせを試してみよう。

自分専用コスで決めろ

キャラクターを回転させて、様々な角度から確認しつつカスタマイズ可能。アーケード版のカスタマイズでは見られない画面なので、よりじっくりキャラの容姿を確認できる。

タケヤマチェック!!

ファイトマネーを稼ぐには?

ファイトマネーを稼ぐには、「ゴールドラッシュ」をプレイするのが効率的。また、「アーケードバトル」を初クリアしたときは100万Gが貰えるので、必ずクリアしよう。

ダメージを受けると報酬が減る。やられる前にやれ！

結局どうですか、タケヤマさん

タケヤマ「うーん。ひとまずざっとプレイしてみましたが、いつでも調べものや練習ができるようになるのがうれしいですね。これから、苦手な投げ抜けの練習でもすることにします……。」

編集部でPSP版に熱中するタケヤマの図。家に帰らなくていいの？

PSP版を10倍楽しむ術

●PRACTICE MODEはみだし情報:CPUを「最速その場起き」させるには、TRAINING DUMMY1を「CROUCH」に設定するといい。こうすれば最速で起き上がってくれるので、たたき付け～その場起きを拾う起き攻めなどを確認できる。POSITION RESETは、キャラクターを初期位置に戻す機能。毎回ステージの中央からコンボを決められるので、壁ありステージでのコンボの練習にもってこいだ。

最終ステージで待ち受けるボス2連戦を徹底攻略!

LORD of VERMILION II
ロード オブ ヴァーミリオンII

■メーカー	:スクウェア・エニックス
■ジャンル	:オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法	:レバー+3ボタン+トレーディングカード
■稼働日	:稼働中(2009年10月27日稼働)
■使用基板	:TAITO Type X2
■ネットワークシステム	:NESYS(TAITO NET ENTRY SYSTEM)

長かったストーリーもいよいよ終盤へ突入するMAP6:この世の果てへの旅路。これまで以上に過酷な通常戦を乗り切れば、あとはボス連戦を残すのみ! 最終ステージをクリアして、感動のエンディングを迎えよう!!

Text:伊勢猫

ボス連戦の特殊ルール

MAP1～5のボス戦と違って、[ノーライフキング]戦と[ティアマト]戦を2連続で闘わなければならない最終ステージ。それぞれの攻略解説へ進む前に知っておきたいのが、戦闘継続に関連した特殊ルールの存在だ。

具体的な引き継ぎ要素は四つあるが、中でも厄介なのが「死滅状態の継続」。パーティ編成が欠けた状態での再スタートは、タイムオーバーにも直結するので注意したい。

■対ノーライフキング戦でASを使用しても……

■対ティアマト戦開始時にストックが回復する

…終了時のASゲージ残量と死滅ユニット、パーティの位置を引き継ぎ さらに制限時間はリセットされず、30カウントが加算される

「ev!TV」にて動画を配信中!

恒例のYouTube「ev!TV」連動動画は、[ノーライフキング]&[ティアマト]連戦を配信中。PC環境での閲覧推奨となりますが、携帯なら下記QRからどうぞ。

6-4動画

※動画自体は視聴無料ですが、再生には利用者負担の通信費が別途発生します。自己判断の上、攻略参考用の動画をご利用ください。

MAP6:STAGE4 前半戦 この世の果ての神殿

人造絶対神・ノーライフキング

■DATA

HP:650	ATK:表参照
DEF:50	属性:表参照
弱点:表参照	対象:表参照

1戦ごとに「禁呪・魔界転生」で攻撃&弱点属性が変化する[ノーライフキング]戦。前半戦に時間をかけ過ぎると、後半戦が厳しくなる。攻略パターンの基本を覚えて、5回死滅で手早くクリアしたい。

■攻撃バリエーションDATA

攻撃名称	難易度	ATK	属性	備考
通常攻撃(近距離攻撃)	イージー	90	-	複数
	ノーマル	120	-	複数
禁呪・惨滅波(特殊技・全方位攻撃)	イージー	150	-	複数
	ノーマル	200	-	複数
エネルギー弾(瘴発器のショット攻撃)	イージー	120	無	単体
	ノーマル	220	無	単体

ストーリーモード専用の特殊技を2種類持っているが、攻撃バリエーション自体は二つだけ フィールド上部と左右に配置された瘴発器(設置砲台)のショット攻撃は、パーティ座標を狙った3発×1セット&ダメージも高いので注意すること

属性	撃→闇→光→雷→炎

複数範囲ダメージの攻撃属性は、弱点と同じ属性になる

弱点属性を突く編成で護衛から撃破!

移動方法がテレポートであること以外、通常ステージと同じ感覚で闘って問題無いSTEGE6-4の前半戦。1戦毎に入れ替わる使い魔セット(リスト参照)は、ボス死滅で瞬時に撤退するため、弱点を突いたボス速攻が基本方針となる。

とはいえ、護衛役の使い魔2体を完全に放置した状態だと、こちらもユニット数を減らされる危険性大! そこでテレポートした方向を確認し、向かって内側の使い魔を各個撃破～ボスへ攻撃を集中させればOK。あとは次戦に備えて、パーティを入れ替えればいい。

なお、1戦に時間をかけ過ぎると「禁呪・惨滅波」で、全滅の可能性もあるので要注意! 使用デッキの弱点属性ターンに対しては、[キュアオール]系でのHP回復が最も効果的な対処となる。

ボスの攻[illegible]範囲に入れば[illegible]られるか……片側の使い魔死亡まで踏み込まないこと

ASゲー[illegible]ーン用に別種族の使い魔を組み込むと安全確実

■護衛役の使い魔 DATA

難度	使い魔の名称	属性	弱点	ボス弱点	備考
ノーマル	仁王・阿	炎	闇	撃	1st
	仁王・吽	撃	闇		1st
	モルガン	光	光	闇	2nd
	タナトス	雷	光		2nd
	ドラゴニュート	炎	雷	光	3rd
	ナキサワメ	闇	雷		3rd
	パラディン	光	炎	雷	4th
	ホワイトマンティス	光	炎		4th
	シヴ山のドラゴン	炎	撃	炎	5th
	ニコル・ボーラス	炎	撃		5th

■難易度によるステータス変化

難易度	HP	ATK	DEF
イージー	200	30	40
ノーマル	300	30	40

[ノーライフキング]戦の使い魔は、ボスの属性変化に合わせて編成が毎回入れ替わる これらのハラメータは完全固定制で、イージー&ノーマルともに変化無し 個別の特殊技も使わないため、その点で心配する必要は無い 最も厄介なハーティ編成は、5戦目に登場する対人獣シフト。ユニットを減らされると後半戦にひびくので、ワザと全滅してでも仕切り直すこと

オススメ種族&使い魔カード

ボスの攻撃&弱点属性が変化するため、基本的にどの種族でも問題無し。ただし、炎属性持ちの使い魔が多いため、やや人獣は不向きともいえる。また、フィールド上の移動時間が長くなるので、SPEED3以上のデッキ構成が望ましい。

[チェシャ猫] [長靴をはいた猫]

範囲外から一方的に攻[illegible]

▲範囲[illegible]ダウンなどが効果を発揮する

「禁呪・魔界転生」の対処法

戦闘開始時と復帰時に使用される属性変化の特殊技で、ボスの攻撃&弱点属性が1回毎にチェンジ。こちらも1戦毎に<ゲート>へ撤退～再出撃を繰り返すことになるため、属性変化を見越したデッキ&パーティ編成が重要となる(下記参照)。なお、攻撃範囲の外から攻撃可能な拡散持ちの使い魔は例外で、ダメージを受けずに連戦も可能。

弱点	撃→闇→光→雷→炎

属性変化を見越した編成

1st	2nd
・撃属性 ・光属性 ・雷属性	・闇属性 ・雷属性 (拡散共用可)

弱点属性と施設制圧役を要チェック!

通常ステージデータリスト

今号はMAP:6のSTAGE1～3に登場するリーダー&使い魔を一覧表記。これまで同様に対CPU戦用のデッキ構築に役立てよう!

ダメージ地形や特殊な<アルカナ>配置に加えて、執拗なまでの施設封印ユニットがオンパレードのMAP6通常ステージ。とはいえ、通常ステージに共通するセオリーは有効なので、ポイントさえわかればクリア自体は難しくない。

最難関と呼ばれるSTAGE6-2であっても、通常ステージ共通の「中央<アルカナ>を最優先で狙う」ことに変わり無し。施設を封印された状態でも中央<アルカナ>さえ守りきれば、全体マップ無しでもCPUを見失うことは決して無い。

◀〈ゲート〉以外は回復の必要無し。1戦目は即撤退して次戦に備える。

▶ステージ3はリーダー速攻～封印〈ゲート〉一つを回復して即撤退だ。

STAGE6-1

終わりなき魔王・ドラキュラ

リーダー

HP：500
ATK：80
DEF：65
属性：雷
弱点：光
対象：複数

■その他の使い魔DATA

難易度	使い魔の名称	属性	弱点	コスト	備考
ノーマル	センギアの吸血魔	雷	光	妨害	1st
	ブラウニー	雷	炎	特殊	1st
	モルガン	炎	光	強化	1st
	ヴァンパイア	闇	光	強化	2nd
	ザントマン	光	撃	特殊	2nd
	死神	雷	光	特殊	2nd

STAGE6-2

永遠の戦闘神・アスラ

リーダー

HP：500
ATK：90
DEF：50
属性：撃
弱点：闇
対象：単体

■その他の使い魔DATA

難易度	使い魔の名称	属性	弱点	コスト	備考
ノーマル	仁王・阿	炎	闇	攻撃	1st
	かまいたち	光	撃	攻撃	1st
	トール	雷	闇	強化	1st
	仁王・吽	撃	闇	攻撃	2nd
	マーチヘア	炎	撃	弱体	2nd
	ドラゴニュート	炎	雷	強化	2nd

STAGE6-3

契約の天使・メタトロン

リーダー

HP：500
ATK：85
DEF：30
属性：光
弱点：闇
対象：単体

■その他の使い魔DATA

難易度	使い魔の名称	属性	弱点	コスト	備考
ノーマル	クリシュナ	光	闇	妨害	1st
	イフリート	炎	撃	攻撃	1st
	ミネルバ	炎	闇	攻撃	1st
	ヘラクレス	撃	闇	罠	2nd
	ヘケト	撃	雷	強化	2nd
	ジェイス・ベレレン	光	雷	弱体	2nd

MAP6:STAGE1 後半戦 この世の果ての神殿

混沌の女神・ティアマト

■DATA

HP：650	ATK：表参照
DEF：60	属性：表参照
弱点：表参照	対象：表参照

原則的に<アルカナ>制圧行動を取らず、戦闘行動だけを繰り返す最終ボス[ティアマト]戦。前半戦からスムーズに戦闘継続できれば、あとは無駄な全滅を避けるだけ。無理せず確実に本体を狙おう!

■攻撃バリエーションDATA

攻撃名称	難易度	ATK	属性	備考
通常攻撃（近距離攻撃）	イージー	160	-	単体
	ノーマル	160	-	単体
神魔滅却（特殊技・レーザー攻撃）	イージー	1万	無	複数
	ノーマル	1万	無	複数
エネルギー弾（瘴発器のショット攻撃）	イージー	120	無	単体
	ノーマル	220	無	単体
アーティラリー（邪神像の落下攻撃）	イージー	200	無	単体
	ノーマル	280	無	単体
回レーザー（フィールドのオブジェクト）	イージー	250	無	複数
	ノーマル	250	無	複数

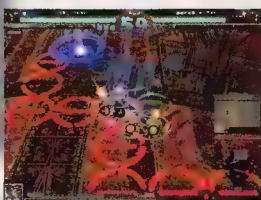
弱点 炎→雷→光→闇

アルカナゲージ25%減少で移動～発動の属性変換技。

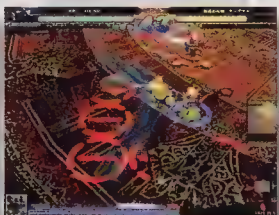
戦闘継続における注意点

後半戦の［ティアマト］戦は、ほぼ前半戦の終了時点で勝敗が決まる。その理由は加算方式の制限時間にあって、一定ダメージごとにフィールド上を移動させられるため、リスタートの状況が悪いと時間切れになる可能性大。前半戦が終了した時点で、残り40カウント以上＆出撃パーティの欠員が無い状態を目指そう。

▲後半戦スタート時に70カウント以上あれば安泰。出撃中のパーティに欠員が居ない状態が理想的な展開だ。

▼アルカナゲージ残量で、上部→左側→右側→上部と移動させられるため、全滅以外で戻ると……時間切れに。

1回目～3回目 弱点 炎→雷→光

対［ティアマト］戦の重要ポイントは、回転レーザーに注意しながらのフィールド移動と、ボス本体に対して効率的なダメージ蓄積の2点。ボス本体へのダメージアップに関しては、属性変化が［ノーライフキング］と逆順なため、前半戦で無駄に全滅していなければ必然的にダメージ効率もアップ！ 攻撃中はアーティラリー回避を意識しつつ、全体マップで回転レーザー＆エネルギー弾の軌道もチェックしたい。

なお、アルカナゲージ-25%ごとに［ティアマト］が移動＆属性変更を繰り返すので、6枚デッキなら全滅まで粘って攻撃継続。3回目の移動まで繰り返し上部へ戻れば、最終ステージクリアまでもう一息だ。

4回目 弱点 闇

3回目の移動＆属性変化後に忘れがちなのが、即死確定な「新魔滅却」の存在。このため、3～4戦目の間に〔キュアオール〕をうっかり使ってしまうと、HP回復したパーティを一瞬で全滅させられかねない。

この点に注意すれば、あとは1～3戦目と同じでOK。［ティアマト］を倒せば、全ステージクリアだ。

回転レーザーの対処法

フィールド上を反時計回りに移動する回転レーザーは、フィールド外周で位置を調整しての回避が基本。全滅戻り～再出撃の際には、必ず<ゲート>前通過を確認して動き出すように。

「神魔滅却」の対処法

上部への移動（3回目）＋敵アルカナゲージ6分の1以下で発動される回避不可能な即死特殊技。パーティ全滅を回避したいのであれば、あらかじめ〔リターンゲート〕を持ち込むこと。

見た目は複数攻撃っぽいが、単体指定なので盾役を入れ替えながら戦闘すること。

フィールドに設置された邪神像や瘴発器などは無視。常に時間短縮を意識して行動だ。

時間切れ発動の「ラストアルカナダウン」は、こちらのアルカナゲージがゼロになる特殊技。

『LoVⅡ』稼働から早2カ月……あの伝説の（?）イベントが帰ってくる！　アルカディア編集部が全面バックアップするオフィシャル公認イベント〝新生〟「ふぁん散歩Ⅱ」。たくさんのご来場お待ちしております！

2009.3.14 大阪

2009.4.4 福岡

2009.4.18 愛知

2009.6.6

2009.7.4 広島

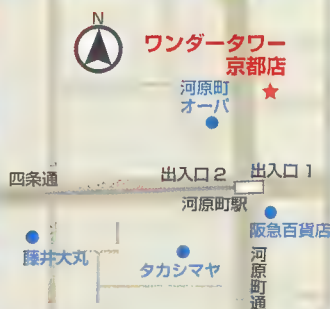
2009.7.25

あの伝説(?)のイベントが帰ってくる!!

ふぁん散歩Ⅱ

「ふぁん散歩Ⅱ」第一回開催地は……

ワンダータワー京都店

ヴァーミリオンプレイヤーの皆さんの熱いリクエストにより、再びイベントを開催することが決定しました！　もちろん、今回も全国を駆け巡る予定です！　『LoVⅡ』になったことで回数を仕切り直して第一回の開催地は、左でも紹介している京都です。「ワンダータワー京都店」といえば、ナムコ系列店舗・関西方面のフラグシップ的な店舗としても有名ですよね。イベントの詳細などは、公式HPやアルカディアのHP、そして店舗などで随時告知していきます。皆さんの参加をお待ちしています!!

2010年1月30日（土）開催決定!

ワンダータワー京都店
〒604-8025
京都府京都市中京区河原町通四条上ル 下大阪町354番地
TEL：075-254-0765
営業時間：9:00～24:00
アクセス：阪急京都線「河原町駅」より徒歩1分

※イベントの詳細が決まり次第、公式HPや店舗の告知ポスターなどでお知らせします。

fan114 Comment

[illegible]

？ 左のイベントアイテム引き換え券を切り取ってイベントに参加しよう!　デザインが一新された「ふぁん散歩Ⅱローダー」が2枚もらえるゾ!
※ローダーの配布時間は、後日発表致しますので、公式サイト等で詳細をご確認ください。

稼動直前！ 基本システムを今から予習しよう！

ついに稼働が目前に迫った本作。今月は公開されたボスキャラの特報と、稼働前に覚えておきたい基礎をお伝えしよう！

KOF SKY STAGE
■メーカー　：SNKプレイモア
■ジャンル　：シューティング
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日　：2010年1月下旬予定
■使用基板：TAITO Type X

Text：カイゼルちくわ

ボスキャラはやはり懐かしのオロチ勢！

各面に登場するボスの情報が、さらに一部解禁！ 今回公開された4キャラは、『KOF』オロチ編でプレイヤーたちを苦しめた強敵たちだ。いずれも格ゲーのCPU戦では無類の強さを誇っただけに、本作でもその強さは折り紙つき！ 高性能の必殺技で、プレイヤーを追い詰めてくるぞ。

乾いた大地の社

オロチ四天王の一人・社は、巨大な石柱を地中から召喚し、そこからすさまじい弾幕攻撃を放つ！ さらに本人もその弾幕とともに、超必殺技の「吼える大地」など強烈な攻撃をしかけてくるぞ。

荒れ狂う稲光のシェルミー

画面上に設置するバリエーション豊かな雷球から、多彩な弾幕を放つオロチシェルミー。超必殺技は三人に分身して突進する、MAX版「宿命・幻影・震死」だ。

ルガール・バーンシュタイン

今回もオロチの力を身に取り込み、プレイヤーたちの行く手を阻むルガール。写真の「デッドエンドスクリーマー」のほか、「ジェノサイドカッター」や「カイザーウェイブ」など、鬼性能の必殺技を連発してくる！

炎のさだめのクリス

「大地を払う劫火」などの紫の炎をまとう技で、通常弾幕のみならずド派手な巨大弾も連射するオロチクリス。格ゲー版の展開を考えると、倒した後はやはり!?

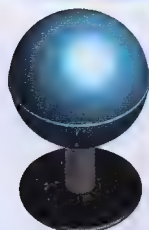
ボスキャラとの会話にも注目！

各ボスキャラとの戦いの前には、使用しているキャラクターとボスキャラとの会話デモが展開する。オロチと因縁が深い京たちはもちろん、庵やテリー、そしてオロチとは無縁のクーラなどがボスと交わす会話の中には、各キャラの意外な一面も……？ ぜひプレイ開始時には会話デモ表示をONにして、これらの会話をチェックしよう。本作ストーリーに関わる、重要な単語も飛び出すかも!!

格ゲー『KOF』ファンはまずここから!

基本システム解説

格ゲーはやっているけどシューティングは……という人のため、基本を解説。必殺技の出し方は必ず覚えよう!

操作方法

キャラの移動

ショット

必殺技

ボム

Aボタン:ショット
キャラごとのショットを発射する。押しっぱなしにすることでオート連射になるが、必殺技ため中は撃てない。

Bボタン:必殺技
キャラ固有の必殺技を使える(詳細は右枠内)。押し続けると、一定時間でため状態が解除される点に注意。

Cボタン:ボム
ボムストックを消費し、各キャラ固有の超必殺技を放つ。対戦では押し続けることで、ガード状態になれる。

ライフとボムストック
ライフゲージは敵弾や敵本体に接触すると一定量減少し、ゼロになるとゲームオーバー。ゲージの下の「B」マークはボムストックの残数。ボムの超必殺技は攻撃力が高く、発動中は無敵なので緊急回避にも使える。

2P乱入時のモード表示
2P側にだれかが乱入した場合、協力モードと対戦モードのどちらになるかは、この表示で分かる。プレイ開始時の選択後は、変更できないので注意!

得点メダル
取ることで得点になるアイテム。敵を倒した際に敵と自機の距離が近いほど、高得点のメダルが出現する。対戦モードではジャッジメントゲージの増加効果もあるので、逃さないように!

必殺技ゲージ

必殺技使用で減少し、自動回復する。ただし黄色部分が減っている場合、黄色部分が枠内上限に達したレベルの技しか使えない(下写真の場合1レベル)

最重要

必殺技の使い方と注意

必殺技ボタン(Bボタン)を押し続けると、必殺技ゲージ上で黄色いゲージとは別の点滅する使用ゲージが伸びていく。このゲージの先端が必殺技ゲージの各レベルの位置に達した状態でボタンを放せば、そのレベルの必殺技がその場で発動する。

必殺技使用後は使った必殺技のレベルに応じて必殺技ゲージが減少し、これは時間で自動回復するが、回復するまで高レベルの必殺技は使えない。

Bボタン押しっぱなしで使用ゲージが増加!

使いたいレベルの位置に達したらボタンを放す!

LEVEL 3　LEVEL 2　LEVEL 1

対戦を楽しみたい初心者に贈る

対戦モード基本戦術

ルールは単純明快、しかし実際には何をすれば? 今回は初級編として、対戦時の基本的な立ち回りを解説しよう。

勝つためには前へ! ただし……?

自機の周りに表示されているジャッジメントゲージを100%にした方が勝利となる。ゲージは相手より前に出る、対戦相手に必殺技を当てる、得点メダルを取ることで上昇する。前でメダルを取り続けるのが基本だ。

対戦モードではステージ中のザコ敵、ボスの弾幕に加えて、対戦相手の必殺技にも注意しなければならない。前に出過ぎれば、道中の敵の弾や体当たり、対戦相手の必殺技をくらう危険性があるので、危険を感じたら後ろに下がることも重要だ。

必殺技ため中はショットが途切れるので、相手が大技を撃とうとした場合は分かりやすい。警戒すべきは、ため無しで撃てる1レベル必殺技。密着状態ではまず回避不可能だ。

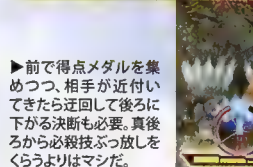
◀離れた場所から放たれた必殺技は、避けるよりもCボタンでガードした方がいい。成功すれば……。

ガードを忘れるな!

▶逆に相手を気絶させつつ、ゲージもたまる。ただしガードできるのは対戦相手の必殺技のみで、道中の敵の攻撃に対しては無防備となる。

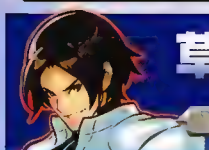
基本は「相手を誘い出す」こと!?

こちらが前に出れば、相手はより前に出るしかない。こうして前進を誘い、逆に相手を敵に突っ込ませたり、すれ違いざまにレベル1必殺技を狙うのは基本。さらにレバーを2回素早く入力すると出るステップを多用すると、移動が読まれづらくなるぞ。

◀必殺技をくらうと気絶した上、後ろへ吹き飛ばされてしまう。レバガチャで素早く回復しないと、この間に大差をつけられることに……。

▶前で得点メダルを集めつつ、相手が近付いてきたら迂回して後ろに下がる決断も必要。真後ろから必殺技ぶっ放しをくらうよりはマシだ。

自分に合ったキャラを選ぼう!

プレイヤーキャラクター性能概要

本作の自機キャラクターは六名。その特徴を把握しつつ対戦も視野に入れ、スタイルに合ったキャラを選ぼう!

草薙 京

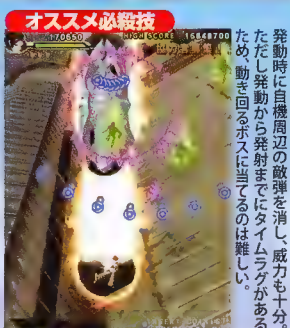
スタンダードタイプ

●ショットの性能が優秀かつ移動速度も標準。
●遠近両方の必殺技を持ち、弾消し能力高し。

少し幅広のショットに加え、着弾すると爆発するサブショットの威力が高く、近付いて連射すれば中型機も早めに破壊できる。必殺技の面ではレベル1の鬼焼きの攻撃範囲、レベル3の百八拾弐式の自機周辺と、二つの技に弾消し能力があり優秀。ボムの大蛇薙の攻撃範囲が、目の前にしかないのが欠点。

ただし鬼焼きや2レベル必殺技の闇払いは、威力が低め。しかし、対戦では鬼焼きが扇状の攻撃範囲を持つため、相手とすれ違いざまに当てやすいぞ。

オススメ必殺技

発動時に自機周辺の敵弾を消し、威力も十分。ただし発動から発射までにタイムラグがあるため、動き回るボスに当てるのは難しい。

LEVEL 3　百八拾弐式

麻宮 アテナ

テクニカルタイプ

●ホーミングするサブショットが威力も高め。
●必殺技に防御的なものが多く爆発力は無い。

移動速度は全キャラ中2番目で、ショットの攻撃範囲は狭いが、サブショットのサイコボールが強力。ただし必殺技はレバーを入れた方向にワープする1レベルの必殺技サイキックテレポート、3レベルの必殺技シャイニング・クリスタルビットと、防御的な技が多いため、敵が多い場面や対戦ではやや不利だ。

ショットを増幅する2レベルの必殺技サイコリフレクターは持続時間が短いので、これをいかにいいタイミングで使えるかで、火力が大きく変わるぞ。

オススメ必殺技

一定時間敵弾を防ぐビットを出す。さらにボタンを押すと攻撃技が出て、その場で効果終了。ビット間を敵弾が抜ける場合もあるので注意！

LEVEL 3　シャイニング・クリスタルビット

八神 庵

テクニカルタイプ

●2レベル必殺技で一定時間最速キャラに変身。
●3レベル必殺技が攻防ともに非常に役立つ。

やや直線的ながら幅広なショットを持ち、京よりわずかに遅い標準的な移動速度を持つが、2レベル必殺技の禍風で一定時間ショットと移動速度が強化される上、効果時間も長い。3レベル必殺技の八酒杯も強力なため、この二つを場面ごとに使い分ける必要がある。

1レベル必殺技の爪櫛も高威力かつ弾消し能力を持つが、攻撃範囲が非常に狭いので、使いこなすには慣れが必要。また、速度アップ中は細かな弾避けがしづらくなる点にも気をつけよう。

オススメ必殺技

画面に残る3WAYの炎を放ち、炎に触れた敵にダメージを与える。さらに炎に触れた敵弾は速度が落ち、弾避けも非常にやりやすくなる。

LEVEL 3　裏百八式・八酒杯

クーラ・ダイアモンド

スタンダードタイプ

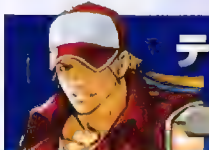
●超広範囲のショットでザコ敵処理は安定。
●移動速度が遅めだが逆に初心者には最適。

移動速度は全キャラ中下から2番目とかなり遅めだが、広範囲のワイドショットはレバーで方向調整もでき、どこからでも画面全体をフォローできる。

直撃させれば高威力となる1レベルの必殺技フォーリンスノーマン、弾消しに加えて中型機の動きを一定時間封じる2レベルの必殺技アイスコフィン、3レベルの必殺技ダイアモンドエッジと、必殺技はどれも使い勝手がいい。対戦では移動速度の遅さが仇になるが、ステップ移動でフォローできるぞ。

オススメ必殺技

発生速度、範囲、威力ともに優秀で、クーラの火力不足を補ってくれる。ただし弾消し能力は無いので、技の終わり際に敵弾を食らわないように！

LEVEL 3　ダイアモンドエッジ

テリー・ボガード

パワータイプ

●一番遅い移動速度を補って余りある攻撃力。
●弾消し能力も高いので敵が多くても安心。

移動速度が全キャラ中もっとも遅い上にショットが直線的で、普段の攻撃範囲は狭いが、その分ショットの威力は高め。さらに3レベル必殺技のバスターウルフが、すさまじい性能を誇る。

1レベル必殺技のバーンナックルは弾消し能力を持つが、突進してしまう上威力は並なので、技終了後に危険に陥らないように注意。2レベル必殺技のラウンドウェイブは特殊な設置攻撃技で、改めてテリーが接触すると、その反対側の方向へとボールのように飛んでいく。

オススメ必殺技

一定距離敵弾を消しつつ突進し、前方広範囲をなぎ払う。中型機も一撃で倒す威力を持つが、発動時に無敵無しの硬直があるのが欠点。

LEVEL 3　バスターウルフ

不知火 舞

スピードタイプ

●最速の移動速度と優秀な火力を併せ持つ。
●クセは強いが慣れれば対戦でも頼りになる。

最速の移動速度に加え、ゆるいカーブを描きつつ飛ぶサブショットの花蝶扇で、攻撃面では画面全域をカバーできる。さらに1レベル必殺技の龍炎舞が非常に使いやすく、三人に分身してメインショットを3倍に増幅する3レベル必殺技の陽炎の舞も強力だ。

ただし3レベルの必殺技は効果時間が短く、突進技である2レベル必殺技の超必殺忍蜂は、敵に当てづらい上、技後は危機に陥りやすい。全体的にクセが強いが、使いこなせれば強力なキャラだ。

オススメ必殺技

発生速度、威力ともに優秀な飛び道具必殺技。攻撃判定が眼前に広く出るので、対戦でも頼れる。中型機やボス相手には連射すべし！

LEVEL 1　龍炎舞

常連さんもご新規さんも必見!

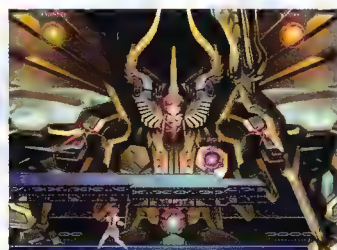
全聖女スターティングガイド

システムの大幅リニューアルにより、既存キャラでもこれまでとは違った遊び方ができる本作。各キャラとシステムについて詳しく解説するので、ぜひプレイに役立ててほしい。

アルカナハート3
■メーカー：エクサム
■ジャンル：ハートフル2D対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2009年12月下旬（稼働中）
■使用基板：eX-BOARD（エクスボード）

物語の最後に待つのは何と巨大神霊兵器!?

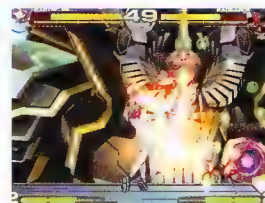
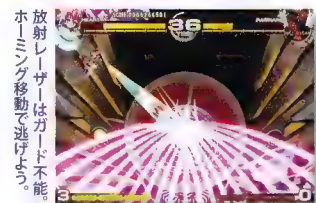
対CPU戦で6ステージ目に登場するシャルラッハロートを倒すと、ドレクスラー機関によって開発された神霊兵器・ラグナロクとの対戦に。このラグナロクはフィールドを埋め尽くさんばかりの巨大な体躯を持ち、主に飛び道具や小型攻撃機を使って攻撃してくる。通常の対戦とは違い、アクションゲームのようなステージになるのだ。

なお、ラグナロクには負けてもコンティニュー可能だが、タイムオーバー時は残り体力に関係無く、バッドエンドとなってしまうので注意。

体に埋め込まれた五つの聖霊石が弱点。各弱点下の足場には、ホーミングやハイジャンプで乗れるぞ。

神霊兵器
ラグナロク
Ragnarok

VS.ボス ワンポイント攻略

シャルラッハロートに対しては、接近しての投げが比較的有効。投げ後は起き上がりに技を重ね、連続技を狙うといい。長引くと強くなる傾向にあるので、序盤からどんどん攻めていこう。

ラグナロク戦では小型機の処理が重要。一定ダメージを与えるとしばらく動かなくなる上、吹っ飛ばしてほかの小型機や弱点に当てるとダメージを与えられる。立ちorしゃがみEなどで、弱点とともに小型機も攻撃しよう。小型機には投げが決まるので、まとわり付かれたら投げが有効だ。弱点は、攻撃を当てやすい一番下を最後に回すといい（特に左側からの飛び道具が有効）。

最初は中央の弱点二つを、小型機とともに攻撃するといい。

放射レーザーはガード不能。ホーミング移動で逃げよう。

シンプルモードで初心者でも安心!!

キャラ決定後に選べるシンプルモードは、右図のように簡単な操作で遊べる親切設計のモード。立ち、しゃがみ、空中それぞれ、Aボタンを連打するだけで連続技を出せるので、初心者でもハデな動きが楽しめるぞ。なお、必殺技やアルカナ技はレバー方向により変化し、発動条件を満たせばBC同時押しでクリティカルハートも出せるぞ。

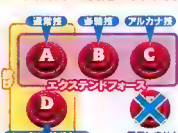
A連打で超必殺技までつながる! コマンドが苦手な人でも楽しめるのだ。

シンプルモード

難しいコマンド入力をしなくても簡単に技を出すことができます。

A B ボタン同時押し　超必殺技
A C ボタン同時押し　アルカナ超必殺技
A B C ボタン同時押し　アルカナブレイズ（エクステンドフォース中）

※アルカナは固定となります。

●略号、表記の見方：【 】内=アルカナコンボでのつなぎ　Ⓒ=キャンセルでのつなぎ　Ⓙ=ジャンプキャンセルでのつなぎ　Ⓗ=ホーミングキャンセル、またはアルカナホーミングでのつなぎ　Ⓔ=エクステンドフォースでキャンセルしてのつなぎ。　連続技のダメージは、特に指定が無い限り両者共に愛のアルカナで、はぁとに対して体力満タンから決めたときのもの（総体力の基本値は26,400）。
●コマンド表の見方：「特」=特殊技　「必」=必殺技　「超」=超必殺技　「C」=クリティカルハート　「地」=地上で使用可能　「空」=空中で使用可能　「・」=前後のコマンドを順に入力

新しい二つのゲージを理解しよう

新システム活用講座

『アルカナ3』になって大幅に変更されたゲームシステム。特に重要なエクステンドフォースとアルカナゲージの性質について解説するので、必ず覚えておこう。

Text：がーくん

エクステンドフォース

使いこなせば連係、連続技が大幅パワーアップ!!

エクステンドフォースの性質

フォースゲージが100%かつ自キャラが地上に居る状態でABCを同時に押すと、エクステンドフォースを発動できる。通常版は発動モーションがあり、そのモーション終了と同時に効果が発現する。

一方、ホーミングキャンセル可能な攻撃を、キャンセルして発動することも可能。このキャンセル版エクステンドフォースは、発動モーションが無く瞬時に効果が発現する上、すぐに行動可能となるのが特徴だ。スキの大きい技でも、これでキャンセルすれば簡単に追撃できるため、連続技に役立つぞ。なお、持続時間はアルカナによって異なるが、基本的にキャンセル版は通常版より短くなる。

そのほか、エクステンドフォース発動中は↓↙→＋ABC同時押しでアルカナブレイズが使用でき（アルカナゲージは消費しない）、クリティカルハートを出すとより強力なパワーアップ版になる。

地上攻撃をエクステンドフォースでキャンセルして追撃するのが、今作の連続技の基本。

エクステンドフォース発動中のクリティカルハートは攻撃がド派手になり、通常版より高威力。

エクステンドフォース発動中の効果

最大の特徴は、キャラの動きが全体的に素早くなること。空中ダッシュや中段攻撃なども早くなるため、攻めが強力になる。また、大振りな技でも発生が早くなったりスキが軽減されるため、通常時はつながらない連続技を決められる点も重要だ。

また、発動中はアルカナコンボの制限が緩和。地上なら【A→B→C】の順で、同ボタンの場合は【立ち攻撃→しゃがみ攻撃→レバー入れ攻撃】の順で繰り出せるぞ（例外あり）。ほかにも、E系の攻撃がキャラの必殺技でキャンセルできるようになる。

●エクステンドフォース発動中の効果
- 動作が全体的にスピードアップ（土のアルカナを除く）
- アルカナコンボの制限が緩和
- アルカナ独自の特殊効果が発現（詳しくはP052参照）
- アルカナごとに定められた攻撃力と防御力に変化
- 片方のみ発動中はキャラの攻撃でガード時に体力をケズれる

エクステンドフォース発動中は、空中なら同じ技の連発以外、自由に技をつなげられるので……、

キャラによっては高威力のジャンプ攻撃を連続でつなげられる。大ダメージの連続技を探そう。

フォースゲージの回復

フォースゲージは100%の状態で試合が始まり、使用すると一時的に0%になるが、自動的に100%まで回復する（ラウンド間は持ち越し）。100%までの回復速度は、フォースゲージを使用した行動で大きく変わる。エクステンドフォース使用時は回復が非常に早いので多用できるが、逆にアルカナブレイズ、アルカナバーストを使用すると極端に回復が遅くなるので気を付けよう。特に、アルカナバーストはアルカナブレイズよりもさらに回復が遅いので、ここぞという状況のみ使っていくようにしたい。

なお、回復速度は効果の持続時間と同じく、選択したアルカナによっても変化するぞ。

アルカナバーストも忘れずに

フォースゲージ100%時にCE同時押しで、ダメージゼロの衝撃波を周囲に放つ無敵技、アルカナバーストを発動できる。やられ状態でも発動できるので、連続技から脱出する際に使おう。ただし、超必殺技や投げ技をくらった後は使えないので注意しよう。なお、空中使用時は動作終了後すぐに行動可能だ。

動作終了まで無敵時間が続くので、安全に連続技から脱出できる。倒されそうなときは忘れずに使用したい。

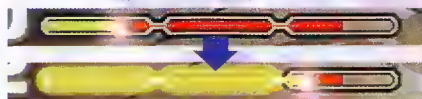
アルカナゲージ

新しく生まれ変わったゲージの仕組みを知ろう！

基本的な仕組み

アルカナゲージは超必殺技、クリティカルハート、ホーミングキャンセル、ガードキャンセルを使用するのに必要となるゲージだ。たまり方が特殊で、使用しても時間経過によって「ゲージの最大値」まで、自動的に回復するシステムになっている。

試合開始時は最初から1本たまっており、「ゲージが満タンの状態」で攻撃を当てたり受けたり、キャラ固有の必殺技を出すと、「ゲージの最大値」が増えていく。ゲージが減っている状態で前述の行動を取ったとしても、減っているゲージが増えていくだけで、ゲージの最大値は増えないので注意。

●ゲージが減っている場合

超必殺技などでゲージを消費しても、時間がたてば最大値まで自動的に回復する。ただし、ゲージが回復し切るまで（赤い部分が残っている状態）では、最大値が増えないという制約がある。

●ゲージが満タンの場合

ゲージが満タンの状態で相手に攻撃を当てたり攻撃を受けたりすると、ゲージの最大値が増えていく。最大値が増えれば一度に使えるゲージ量が増えるため、行動の幅がかなり広がるぞ。

アルカナゲージ運用のコツ

ゲージの最大値が少ない序盤は、できるだけゲージの最大値を増やすことを重視したい。アルカナゲージを使う連続技ではなく、各種ゲージ消費無し、またはエクステンドフォースを使った連続技を優先的に狙おう。アルカナゲージの最大値を増やすために、エクステンドフォース頼りになるキャラクターは多い。フォースゲージ温存のためにも、アルカナバーストは重要な局面以外使用しない方がいいだろう。ちなみにホーミングキャンセルやガードキャンセル使用後の方が、超必殺技使用後よりもゲージ回復までの時間が短い。覚えておこう。

●キャンセル版エクステンドフォース補足：連続技中に使っただけで、若干ではあるが以降のダメージに補正がかかる。そのため、連続技の構成が同じ場合は、エクステンドフォース使用時よりもホーミングキャンセル使用時の方がダメージが大きい場合があるのだ。また、ホーミングキャンセルから追撃すると空中復帰不能時間の補正が若干軽減されるが、エクステンドフォースからの追撃の場合、補正は変化しない。

その選択がキャラを変化させる!

アルカナシステム

本シリーズの最も特徴的なシステムであるアルカナのシステム。ここでは、その基本的な仕組みの解説と、いくつかのアルカナをピックアップして紹介するぞ。

Text : age

アルカナの基本的な仕組み

キャラ選択後、22種類からどれか一つを選択できるアルカナ（ガイスト）。それぞれキャラとは別に固有の必殺技、超必殺技を持っており、選択するとその技が使用可能となる。さらに選んだアルカナによって、攻撃力や防御力、各種ゲージのたまり方などが変化するのも特徴の一つだぞ。

また、各アルカナには「属性効果」と呼ばれる能力もある。これは自動的に発動するものだったり、特定の技（立ちorしゃがみEなど）に特殊効果が付加されるものなどさまざま。新システムのエクステンドフォースに関しても、発動中の効果がアルカナによって異なる。詳しくは下表を参照してほしい。

なお、対人戦では試合ごとにアルカナを変更できる。相手キャラに合わせたチョイスが可能なのだ。

各アルカナの特徴的な性能を使いこなせれば、キャラの強さをさらに引き上げることができるのだ!

注目アルカナピックアップ!

風 防御力の補正が低く打たれ弱くなるものの、優秀な飛び道具に加え、属性効果によって空中での機動力が増し、空中連続技の威力が向上。しゃがみEをジャンプキャンセルしつつ通常のホーミング移動から追撃することで、ゲージを節約しつつ連続技を決められるのもうれしい。

ガードキャンセル➡＋Dは直接的な反撃こそ狙いにくいが、安全に間合いを離せるのがポイント。

樹 本作での蔦は、地上のC攻撃から連続ヒットするほど発生が早くなったため、連続技で役立つ。ゲージを使わずに追撃を決められるので、ゲージの最大値が少ない序盤は特に重宝するぞ。

また、エクステンドフォース中は体力が少しずつ回復する。技の動作中はエクステンドフォースが終わらないので、効果時間の終わり際に動作の長い技を決めても、その技が終わるまで体力が回復し続ける。細かいテクニックだが覚えておくといい。

魔 けん制に適した技が少ないため、通常の立ち回りでは少々頼りないものの、連続技が非常に強力。エクステンドフォースでのキャンセルから通常技で追撃すれば、毒の効果により単純にダメージを上乗せできるのだ。

また、アルカナブレイズはレバー⬆or⬇の操作によって2分の1の確率で回避されるが、ダメージ補正の影響を受けないのが特徴。連続技の締めに決めても、さらなる大ダメージを期待できるのだ。

時 バックステップによる守り、➡＋Dによるかく乱など特殊な能力を持つアルカナ。➡＋Dの性能が変わるため、専用の連続技を考える必要がある。本作ではエクステンドフォースを使った連続技を中心にするといいだろう。

エクステンドフォース中は、動作のスピードアップ効果がほかのアルカナより高く、驚異的なスピードとなる。単純な固めはもちろん、発動中の中段攻撃やガード不能攻撃が非常に強力で、その多くがほぼ見切られないレベルとなる。それらの技を持つキャラは、ぜひ試してほしいアルカナだ。

磁 追尾性能の高いスカンダロンは、けん制として優秀。スキの大きさは、ときおりアルカナホーミングをすることでカバーしよう。

エクステンドフォース中は、相手を自身に引き寄せる効果がある。連続技がややつなぎやすくなるほか、間合いを取っている相手を接近戦に持ち込みやすくなるので、立ち回りで発動するのも手だ。

立ちE、しゃがみEに付加される属性効果

愛	出始め～攻撃終了まで飛び道具跳ね返し判定が付加
雷	出始め～タメ中に相殺判定が付加
時	分身を飛び道具としてその場に設置（ボタンを離すと発動）
樹	ヒット時にダメージの一部を吸収し、自分の体力を回復
土	立ちEの出始め～タメ中に立ちガード判定が付加／しゃがみEの出始め～タメ中にしゃがみガード判定が付加
火	最大タメ版がガード不能に
風	ジャンプキャンセルが可能に
闇	最大タメ版ヒット時に相手が一定時間無力な影状態に
魔	最大タメ版ヒット＆ガード時に毒効果が付加
水	ヒット＆ガード時に相手の硬直時間が延長（ガードクラッシュ効果無し）
鋼	エピドシスによるレベルアップに応じてダメージとガードクラッシュ時間が上昇
聖	最大タメ成立までの時間が短縮
磁	出始め～タメ中に相手を自分に向かって引き寄せる
氷	ヒット時に相手が凍結するように
鏡	攻撃内容が相手のものに
罰	最大タメ版がガード不能かつ地上ヒット時は地上のけぞりに
罪	固有の衝撃波による攻撃に（自分もダメージを受ける）
光	最大タメ版ヒット＆ガード時にミルドレッドが追撃するように
音	最大タメ版ヒット＆ガード時にカノンを設置するように
花	最大タメ版ヒット時に相手のアルカナゲージを吸収
剱神	エクステンドフォースの使用回数に応じて最大タメ成立までの時間が短縮
運	ランダムで出始め～攻撃発生直前まで対打撃無敵に

そのほかの属性効果

属性効果		内容
愛	トラペズィオ	2段ジャンプ後にレバー上で一定時間停滞
雷	エンスィーム	フロントステップの出始めに相殺判定付加
時	塵染の意	バックステップ時に相手の攻撃を受ける残像を作り出す
土	岩戸	地上➡＋Dに立ちガード判定が付加／移動速度低下
風	オーラ	3段ジャンプ、2回空中ダッシュのいずれかが可能に
	ヴェロクス	空中⬇＋Dが高速で落下するように
	スクトゥム	ガードキャンセル➡＋Dが相手を押し戻すように
水	プグナクルム	ケズリダメージ無効化
鋼	エネルゲイア	地上⬅＋Dでアルカナゲージをためられる
聖	バプティズム	ダメージの一部がエクステンドフォースで発動で回復可能なダメージとして残るように
磁	アネルケスタイ	高高度からの落下速度が上昇
	ピュラクス	ガードキャンセル⬅＋Dが相手を引き寄せるように
氷	リィザ	フロントステップが➡入れっぱなしで移動し続けるように
罪	チルピエーニイ	アルカナ必殺技使用時、自身がダメージを受けるように
光	ライトヴェロシティ	ハイジャンプの高度上昇
花	護りの花弁	カウンターヒットを受けないように
運	マンユウ	攻撃ヒット時、ランダムで初段がカウンターヒット扱いに
	タパス	被ダメージ時、ランダムで相手の初回ダメージ補正上昇
	プーシャン	K.O.される攻撃をランダムで一度だけ耐えられる

エクステンドフォース発動中の効果

愛	自キャラの必殺技をキャンセルしてアルカナ必殺技を出せる
雷	地上ガードに相殺判定が付加
時	タイムカウント加速／行動速度上昇率アップ
樹	体力が少しずつ回復
土	ガード不能だが攻撃をくらってものけぞらない／移動速度低下（行動速度上昇無し）
火	通常技ヒット時、小爆発による追加攻撃が発生
風	空中のジャンプキャンセルが可能な状況で、その代わりに空中ダッシュでのキャンセルが可能に
闇	アルカナ必殺技の性能が向上
魔	通常技ヒット時に毒の効果が付加
水	通常技ヒット＆ガード時に相手の硬直時間が延長
鋼	一時的にエピドシスによるレベルアップが一段階上昇
聖	バプティズムによって残った回復可能体力が回復
磁	相手を自分に向かって引き寄せる
氷	通常技ヒット時に相手が凍結／アルカナ必殺技の性能が向上
鏡	自身が半透明になり、視認されにくくなる
罰	攻撃力増加／防御力低下／アルカナ必殺技の攻撃回数が増加
罪	自分の残り体力が少ないほど攻撃力が上昇
光	ミルドレッドが出現し、アルカナ技の性能が上昇／ラスターフォースが属性効果から必殺技に、性能変化
音	通常技ヒット＆ガード時にカノンを設置
花	発動時、幻の花と夢の花が一段階成長
剱神	エクステンドフォースの使用回数に応じて性能（※）上昇（使用回数はラウンドが進んでも持ち越される）
運	属性効果の発動確率が上昇

※持続時間、フォースゲージ回復速度、発動中の攻撃力＆防御力上昇率

あるかな3 ひみつメモ

●**エクステンドフォースの終了:** 樹のアルカナの部分で「動作中はエクステンドフォースが終わらない」と書いたが、これはアルカナコンボやキャンセルで技を出し続けている間も同様。連続技かそうでないかに関係無く、自身が行動を続けていればエクステンドフォースは継続する。ただし、ホーミングキャンセルとジャンプキャンセルは、使った時点で（持続時間が終わっていた場合は）エクステンドフォースが終了する。

全アルカナ&ガイスト　技コマンド表

愛のアルカナ　パルティニアス		
	フェンガリ	立ちEorしゃがみE（地）
	トラペズィオ	2段ジャンプ下降中に レバー上方向（空）
	ロズ スフェラ	↓↘→＋E（地／空）
	ロズ トクソ	→↓↘＋E（地／空）
	ロズ キクロス	↓↙←＋E（押しっぱなし） （地／空）
	トリス スフェラ	↓↘→↓↘→＋E（地／空）
	ウラニオ トクソ	→←↙↓↘→＋E（地／空）
EX	エクリクシ	ABC同時押し（地）
AB	イリオス スフェラ	↓↘→＋ABC同時押し（地）

雪のアルカナ　ヴァンリー		
	ファリィム	立ちEorしゃがみE（地）
	エンスィーム	→→（地）
	スカルト エルム	↓↘→＋E（地／空）
	クリィーオフ	相殺発生時に→↓↘＋E（地／空）
	フェアルグ ロルグ	↓↘→↓↘→or↓↙←↓↙←＋E （押しっぱなし）（地／空）
	エムローン エナッド	→←↙↓↘→＋E（地）
EX	キァルト ヴェルサ	ABC同時押し（地）
AB	ブロデュール アナム	↓↘→＋ABC同時押し（地）

時のアルカナ　アヌトゥパーダ		
	因果の意（いんがのい）	立ちEorしゃがみE最大タメ （押しっぱなし）（地）
	塵染の意（じんせんのい）	←←（地）
	虚空の意（こくうのい）	→＋D（地）（ゲージ消費）
	離縛の意（りばくのい）	↓↘→＋E（地／空）
	無量光の意 （むりょうこうのい）	↓↘→↓↘→＋E（地／空）
	離言説の意 （りごんせつのい）	ABC同時押し（地）
AB	本不生の意 （ほんふじょうのい）	↓↘→＋ABC同時押し（地）

樹のアルカナ　モリオモト		
	摂取	立ちEorしゃがみE（地）
	蔦	↓↘→or→↓↘＋E（地／空）
	種蒔き	↓↙←＋E（押しっぱなし） （地／空）
	養分吸収	↓↘→↓↘→＋E（地／空）
	花満開	↓↙←↓↙←＋E（地／空）
EX	恵みの光	ABC同時押し（地）
AB	禁断の実と花	↓↘→＋ABC同時押し（地）

土のアルカナ　オホツチ		
	磐石（ばんじゃく）	立ちEorしゃがみE（地）
	岩戸（いわと）	→＋D（地）
	要石（かなめいし）	→↓↘＋E（地／空）
	開地門（かいちもん）	↓↘→＋E（地／空）
	開地門 殺鬼道 （かいちもん さっきどう）	→←↙↓↘→＋E（地／空）
	開天府 滅鬼陣 （かいてんぷ めっきじん）	↓↘→↓↘→＋E（地）
	地霊尊 軍奉行 （ちれいそん いくさぶぎょう）	ABC同時押し（地）
AB	大土神 大祓詞（おおつちのかみ おおはらえことば）	↓↘→＋ABC同時押し（地）

火のアルカナ　ランゴン		
	操火将（そうかしょう）	立ちEorしゃがみE最大タメ（地）
	火仙弋（かせんよく）	↓↘→＋E（地／空）
	火攻焔（かこうえん）	↓↙←＋E（押しっぱなし） （地／空）
	轟天焦（ごうてんしょう）	↓↘→↓↘→＋E（地／空）
	火孔覇（かこうは）	↓↙←↓↙←＋E（地／空）
EX	操火統帥（そうかとうすい）	ABC同時押し（地）
AB	插翅大聖（そうしたいせい）	↓↘→＋ABC同時押し（地）

風のアルカナ　テンペスタス		
	フォルティア	立ちEorしゃがみE（地）
	オーラ	2段ジャンプ後、 再度ジャンプ入力
		空中ダッシュ（前後）後、 再度空中ダッシュ（前後）入力
	ヴェロクス	↓＋D（空）
	スクトゥム	ガード硬直中に→＋D（地／空）
	シキリス	↓↘→＋E（地／空）
	ヴェルテクス	↓↙←＋E（地／空）
	ファルクス	↓↘→↓↘→＋E（連打）（地／空）
EX	アルタリア	ABC同時押し（地）
AB	アブ-オレオ	↓↘→＋ABC同時押し（地）

闇のアルカナ　ギーァ		
	エツェン	立ちEorしゃがみE最大タメ（地）
	ズィヒェル	↓↘→+E（押しっぱなし）（地／空）
	シェーレ	→↓↘+E（押しっぱなし）（地／空）
	ファレン	↓↙←+E（押しっぱなし）（地／空）
	マルテルン	↓↘→↓↘→+E（押しっぱなし）（地／空）
EX	フルーフ	ABC同時押し（地）
AB	シュヴーァ	↓↘→＋ABC同時押し（地）

魔のアルカナ　ディウー・モール		
	ランクール	立ちEorしゃがみE最大タメ（地）
	アンプワゾネ	→↓↘＋E（地／空）
	デシリュール	↓↘→or↓↙←＋E・任意のレバー方向（地／空）
	サクリフィス	↓↘→↓↘→＋E（地）
	ミルワール	↓↙←↓↙←＋E（地／空）
	アンヴァリデ	→←↙↓↘→＋E（地／空）
	アバトワール	ABC同時押し（地）
AB	エグゼキュスィオン	↓↘→＋ABC同時押し（地）

水のアルカナ　ニプトラ		
	カデュス	立ちEorしゃがみE
	プグナクルム	ガード
	プルヴィア	↓↘→＋E（地／空）
	スティリア	↓↙←＋E（地／空）
	カタラクタ	→↓↘＋E（地／空）
	ニトルム	→←↙↓↘→＋E（地）
	プレプルヴィウム	↓↘→↓↘→＋E（地／空）
	ニンバス	ABC同時押し（地）
AB	レグヌム	↓↘→＋ABC同時押し（地）

鋼のアルカナ　オレイカルコス		
	オニュクス	立ちEorしゃがみE最大タメ（地）
	エネルゲイア	←＋E（地）
	クリオドゥース	↓↘→＋E・任意のレバー方向（地／空）
	プテリュクス	↓↙←＋E（地／空）
	エピドシス	→←↙↓↘→＋E（地）
	ディカイオーシス	↓↘→↓↘→＋E・任意のレバー方向（地／空）
EX	エリュシオン ペイドン	ABC同時押し（地）
AB	エスカトン ピュール	↓↘→＋ABC同時押し（地）

聖のアルカナ　ジラエル		
	クルセイド	立ちEorしゃがみE最大タメ（地）
	バプティズム	被ダメージ後に自動発動
	ホーリーボイス	↓↘→＋E（地／空）
	ジャベリン	↓↙←＋E（地／空）
	ブレス	→↓↘＋E（地）
	ホーリーソング	↓↘→↓↘→＋E（地／空）
	ファランクス	↓↙←↓↙←＋E（地／空）
EX	ホーリーランド	ABC同時押し（地）
AB	ゴスペル	↓↘→＋ABC同時押し（地）

磁のアルカナ　メディン		
	ポイエイン	立ちEorしゃがみE（地）
	アネルケスタイ	高高度からの落下時に自動発動
	ピュラクス	ガード硬直中に←＋D（地／空）
	スカンダロン	↓↘→＋E（地／空）
	オルガノン	↓↙←＋E（地／空）
	メランコリア	↓↘→↓↘→＋E（地／空）
	シュンポシオン	↓↙←↓↙←＋E（地／空）
EX	プロクレーシス	ABC同時押し（地）
AB	ヒュペルメゲデス	↓↘→＋ABC同時押し（地）

氷のアルカナ　アルマシア		
	フィリョーサ	立ちEorしゃがみE（地）
	リィザ	→→（地）
	ナァル	↓↘→＋E（押しっぱなし） （地／空）
	クルゥア	↓↙←＋E（地／空）
	スプレンギァ	↓↘→↓↘→＋E（地／空）
	クルディ	↓↙←↓↙←＋E（地／空）
EX	ヴェトゥル ヘイムル	ABC同時押し（地）
AB	フォルン ヴェロルド	↓↘→＋ABC同時押し（地）

銃のアルカナ　ヘリオガバルス		
	デフレクシオ	立ちEorしゃがみE最大タメ（地）
	ファスマ	↓↘→＋E（地／空）
	スペクルム	↓↙←＋E（地／空）
	ファンタシア	↓↘→↓↘→＋E（地／空）
EX	ラルア	ABC同時押し（地）
AB	プリズマ	↓↘→＋ABC同時押し（地）

罰のアルカナ　カシマール		
	スィーニー	立ちEorしゃがみE最大タメ（地）
	シトゥイーク	↓↘→＋E（地）
	メエーチ	→↓↘＋E（地／空）
	ダガートカ	↓↙←＋E（地）
	ドゥエーリ	↓↘→↓↘→＋E（地／空）
	プラグノース	↓↙←↓↙←＋E（地）
EX	スパスィエーニイ	ABC同時押し（地）
AB	スミェールチ	↓↘→＋ABC同時押し（地）

罪のアルカナ　サルヴァーチ		
	クラースヌイ	立ちEorしゃがみE最大タメ（地）
	チルピエーニイ	アルカナ必殺技使用時に自動発動
	ボーリ	↓↘→＋E（地／空）
	アサーダ	→↓↘＋E（地）
	ザサーダ	↓↙←＋E（地／空）
	スリオーズイ	↓↘→↓↘→＋E（地）
	クローフィ	↓↘→↓↘→＋E（空）
EX	ジェールトヴァ	ABC同時押し（地）
AB	プリガヴォール	↓↘→＋ABC同時押し（地）

光のアルカナ　ミルドレッド		
	ラスターフォース	立ちEorしゃがみE最大タメ （地）　※1
	ライトヴェロシティ	レバーを素早く下方向→上方向
	ノーブルフォトン	↓↘→＋E（地／空）
	ジャッジメントレイ	↓↙←＋E（地／空）
	ロイヤルオプティクス	→↓↘＋E（地／空）　※2
	ラスターフォース	→↓↘＋E（地／空）　※3
	セレスティアルゲート	↓↘→↓↘→＋E（地／空）
	インペリアルディビジョン	↓↙←↓↙←＋E（地／空）
	エンジェリックハイロゥ	ABC同時押し（地）
AB	ディヴァインブレス	↓↘→＋ABC同時押し（地）

※1:エクステンドフォース中は発動しない　※2:エクステンドフォース中は使用できない　※3:エクステンドフォース中のみ使用可能

音のアルカナ　フェネクス		
	ユニソヌス	立ちEorしゃがみE最大タメ（地）
	カノン	↓↘→＋E（地／空）
	アクセンタス	→↓↘＋E（地／空）
	エコー	↓↙←＋E（地／空）
	ヴィーヴォ	→←↙↓↘→＋E（地／空）
	カンティレーナ	↓↘→↓↘→＋E（地／空）
	タセット	↓↙←↓↙←＋E（地）
	アルス・アンティクア	ABC同時押し（地）
AB	アレルヤ	↓↘→＋ABC同時押し（地）

花のアルカナ　カヤツヒメ		
	露華（ろか）	立ちEorしゃがみE最大タメ（地）
	護りの花弁 （まもりのかべん）	被カウンターヒット時に自動発生
	一重咲（ひとえざき）	↓↘→＋E（地／空）
	→花に嵐（はなにあらし）	一重咲存在中に↓↘→＋E （地／空）
	幻の花（まぼろしのはな）	↓↙←＋E（地）
	摘花（てきか）	幻の花、夢の花付近で →↓↘＋E（地）
	八重紅彼岸（やえべにひがん）	↓↘→↓↘→＋E（地／空）
	夢の花（ゆめのはな）	↓↙←↓↙←＋E（地）
EX	うつろいの光 （うつろいのひかり）	ABC同時押し（地）
AB	桜守（さくらもり）	↓↘→＋ABC同時押し（地）

剱神のガイスト　ゴットフリート		
	剱速ルッツェ	立ちEorしゃがみE最大タメ（地）
	剱刺ザロモン	→↓↘＋E（地／空）
	剱衝レーム	↓↘→＋E（地／空）
	剱斬クリューガー	→←↙↓↘→＋E（地）
	剱域ダリューゲ	↓↙←↓↙←＋E（地）
	剱強フェーダー	ABC同時押し（地）
AB	剱神ゴットフリート	↓↘→＋ABC同時押し（地）

運のアルカナ　シャーリグラーマ		
	サヴィトリ	立ちEorしゃがみE最大タメ（地）
	マンユウ	攻撃ヒット時に自動発生
	タパス	被ダメージ時に自動発生
	プーシャン	被K.O.時に自動発生
	シャニ	↓↘→or↓↙←＋E
	ソーマ	→↓↘＋E（地）
	ミトラ	↓↘→↓↘→＋E（地／空）
	バドラソーマ	→←↙↓↘→＋E（地）
EX	ブリハスパティ	ABC同時押し（地）
AB	シャーリグラーマ	↓↘→＋ABC同時押し（地）

※属=属性効果　必=必殺技　超=超必殺技　EX=エクステンドフォース　AB=アルカナブレイズ

●**アルカナ技補足：**技表を見てお気付きかもしれないが、コマンドがシンプルなものに変更されているものが多い。前作で特殊なコマンドのアルカナ技を使っていた人は注意。また、樹の蔦～引き寄せが蔦のみに統一（自動的に引き寄せる）、鋼の強化系超必殺技がエピドシスに統一（攻撃力と防御力も上がる）、水のプグナクルムがアルカナフォースから属性効果になるなど、細かな変更点も見られる。

ヴァイス
Weiß

扱いやすい通常技と、さまざまな状況に対応できる必殺技を併せ持つヴァイス。シリーズ初心者にもオススメだ。

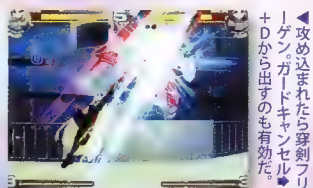
Text:よるよる

基礎攻略 連続技のチャンスを作り出す

ホーミングキャンセルやエクステンドフォースを使った連続技が、さまざまな状況から狙えるのがヴァイスの強み。下方向に強いジャンプEや、空対空に強いジャンプCを使って距離を詰めていき、発生の早いしゃがみAから連続技を狙うのが基本だ。

接近後は、通常技を使った連係にコマンド投げの群剣グライフェンを交ぜ、相手のガードを揺さぶろう。

間合いが離れている場合は、装剣ザインの装着も狙っていきたい。装着後は一部通常技のリーチと攻撃判定が強化されるため、けん制で相手の行動を抑制しやすくなるぞ。

相手に攻め込まれた場合は、攻撃判定発生直後まで無敵時間が持続する、穿剣フリーゲンが強力な切り返し手段として機能する。ホーミングキャンセルをセットで使うことで、ガード時のフォローに加えて、ヒット時は連続技に持ち込める。B版とC版の穿剣フリーゲンを地上でガードされた場合は、遅めにニュートラルDでキャンセルし、ジャンプBを出しながら下降してくるのがオススメ。ジャンプBはしゃがみ状態の相手にも当たるので、反撃しようとした相手への奇襲になりやすいのだ。

◀攻め込まれたら穿剣フリーゲン。ガードキャンセル→+Dから出すのも有効だ。

▶設剣ミーネを設置することで、接近して来る相手にプレッシャーを与えられる。

応用攻略 立ちガード状態への中段を活用する

装剣ザインを装着した状態でジャンプEをやや低い打点でガードさせ、素早くフロントステップから昇りジャンプCを出すことで、立ちガード姿勢で硬直中の相手を狙った中段攻撃を仕掛けることができる。ジャンプCの1段目を←+Dでキャンセルしておけば、着地後に立ちAが連続技として成立するため、見返りが大きい選択肢になっている。ジャンプE後、フロントステップのモーションが見えないほどの早さでジャンプするのがポイントだ。なお、リーゼロッテやこのはといった背の低いキャラ以外には、装剣ザインを装着していなくてもこの中段連係を狙えるぞ。

ジャンプDを深めにガードさせてからの昇りジャンプCによる中段は、立ちガード姿勢の相手に当たるため、ヒット時は立ちやられを誘発するぞ。

応用攻略 オススメのパートナーは!?

立ち回りの強化を図るのであれば、雷や愛、風といったアルカナがオススメ。ヴァイスは通常技による対空手段に乏しいため、強力なジャンプ攻撃を迎撃しにくい。だが、雷のアルカナ選択時はフロントステップや立ち&しゃがみEに付く相殺判定が、その弱点をカバーする形で機能してくれるのだ。愛のアルカナはバリエーション豊かな飛び道具を利用して、遠距離戦を強化し装剣ザインを装着しやすい状況を作ることができるぞ。

また、エクステンドフォース中は通常技に毒効果が付加される、魔のアルカナを選ぶのも面白い。ダメージ補正の大きい技からでも、大ダメージを与えられるようになるぞ。

魔のアルカナを選べば、連続技の見返りが向上する。エクステンドフォースを極めるのだ!

特	地上:←+B、→+C/空中:←+B	
必	突剣グライテン	↓↘→+攻撃(地)
	穿剣フリーゲン	→↓↘+攻撃(地/空)
	装剣ザイン	↓↓+攻撃(地)
	設剣ミーネ	↓↙←+攻撃(地)
	動剣テーティヒカイト	設剣ミーネ後に↓↙←+攻撃(地)
	群剣グライフェン	→↘↓↙←→+攻撃(地)
超	突攻剣ツァールライヒ	↓↘→+AB同時押し(地)
	穿孔剣ツェントルム	→↓↘+AB同時押し(地)
	巨襲剣メテオーア	→↘↓↙←+AB同時押し(空)
C	軍剣展界ヒンメルファールト	装剣ザイン効果中に→←↙↓↘→+AB同時押し(地)

連続技

Ⅰ【しゃがみA→しゃがみB→立ちC→→+C】Ⓒ▶A突剣グライテンⒽ▶(→+D)→【しゃがみA→立ちB→立ちC】Ⓙ▶【A→B→←+B】Ⓙ▶【B→←+B→E】 ダメージ:7004

Ⅱ A穿剣フリーゲン(5～8段目)Ⓗ▶(ニュートラルD)→ジャンプ【B→←+B】Ⓙ▶【B→C(2段目)】Ⓒ▶C穿剣フリーゲン ダメージ:5496程度

Ⅲ【しゃがみA→しゃがみB→立ちC→→+C】Ⓒ▶A突剣グライテンⒺ▶フロントステップ{【立ちC→←+B】×7}→しゃがみC ダメージ:8783

Ⅰは、最後をジャンプEⒸ▶C穿剣フリーゲンにすればダメージアップ。Ⅲは、元々【立ちC→←+B】というアルカナコンボがあり、エクステンドフォース中は【←+B→立ちC】が出せることを利用した連続技。エクステンドフォース後の立ちCは低い位置で当てて最速で←+Bにつなぎ、以降は若干遅め立ちC→最速←+Bを繰り返して高さを保とう。なお、穿剣フリーゲンの1段目をエクステンドフォースでキャンセルした後は、【立ちC→←+B】を10セット決められる。

剱神(デュール)のガイスト ゴットフリート

横押し能力の高さを生かして、強引に接近戦に持ち込めるのがゴットフリートの持ち味だ。

ゴットフリート最大の特徴は、エクステンドフォースの発動回数(ラウンドを持ち越してカウント)に応じて、立ち&しゃがみEの最大ため成立時間が短くなり、エクステンドフォースの性能(持続時間、フォースゲージ回復速度、発動中の攻撃力と防御力の補正)がアップすること。エクステンドフォースを使う機会が多いキャラとは、特に相性がいいといえる。

剱刺ザロモンは、上下に広い攻撃判定を持つ突進技で、発生はやや遅いが、ガードされてもこちら側が若干有利な状況となる高性能な技。空中でも出すことができ、こちらも低空で出せばガード時に有利となる。

剱衝レームはスピードの速い飛び道具を打ち出す。発生はやや遅いので、遠距離からのけん制に使おう。

剱斬クリューガーは発生こそ遅いが、攻撃範囲が広く空中ガード不能。剱域ダリューゲは自分と相手それぞれの背後に、両者に対して攻撃判定のある稲妻を発生させる技。起き攻めなどでうまく使えば、相手を逃がさず接近戦を挑めそうだ。

◀剱刺ザロモンは、ガードさせた距離に関係無く有利な状況を繰り出せるのだ。

▶剱域ダリューゲは、自分と相手の後ろに攻撃判定を持つ壁を複数発生させる。

●ヴァイス補足:Ⅲの【立ちC→←+B→立ちC～】はアルカナコンボでつながっているため、たとえ途中で効果時間が切れてもエクステンドフォースが終了しないのがポイント。ただし、リーゼロッテは足元のやられ判定が小さいため、←+Bが当たらないので注意。リーゼロッテに対して突剣グライテンをエクステンドフォースでキャンセルした後は、【立ちB→立ちC】から空中連続技に持ち込もう。

らくがきをばらまきつつあらゆる角度から奇襲しよう

えこ Eko

クセの強い技が多いが、近距離の崩しを得意とするえこ。相手に接近し、固めからガードを崩す流れを覚えよう。

Text:伝説のオタク

基礎攻略 接近戦に持ち込んで相手を固めよう

近距離の崩し手段が豊富なえこは、接近戦に持ち込んでからが勝負となる。空中から攻めるなら、持続時間に優れた多段技のジャンプEを使おう。攻撃を合わされるとつぶされやすいので、空中ダッシュやホーミング移動で勢いを付けて使うといい。

地上から攻めるなら、突進力が高い多段の下段であるしゃがみCが有効。こちらは、ヒット時にダウンを奪えるのが利点だ。ガード後は1フレーム不利となり、最速の通常技の発生が6フレーム（しゃがみA）のえこにとっては苦しい状況。ガード時は➡＋Dやエクステンドフォースでキャンセルして、強引に攻め込もう。

接近戦では、中段の昇りジャンプBと下段の立ちAの二択が有効。また、Cばしゃなのはガードクラッシュ効果があり、続けておしろへいくのを出せば、ヒット、ガード問わず追撃となる。

これらの崩しを仕掛ける上で重要となるのが、密着状態でガードさせても2フレーム有利となる飛び道具の立ちB。レバー左右で飛距離の調整が可能で、後半部分を当てれば有利な時間が延びる。また、ビックリ箱で攻撃するぷれぜんとなのは、相手を引き寄せる効果があり、ヒット時は9フレーム、ガード時は4フレーム有利となる。立ちB、Aぷれぜんとなの共に、立ちAから素早く連係すれば暴れやジャンプを防止できるぞ。

Aおうじさまーは出始めから攻撃発生後まで上半身無敵。対空技としてかなり信頼できるぞ。

応用攻略 おえかきするのの性能を覚えよう

えこの立ち回りを強化する上で欠かせないのが、スケッチブックから絵が飛び出すおえかきするのだ。絵が発生するまでは遅いものの、8～30フレーム間はスケッチブックの部分に相殺判定があるため、飛び道具などではつぶされにくい。なるべく相手と離れた位置で使おう。

絵は全部で6種類あり、最初は鳥→雲→家→花→太陽→猫の順、以降はランダムで飛び出すので覚えておこう。太陽は攻撃判定、花は接触判定、雲は相殺判定を持つ。これらは、いずれも長時間画面内に残るのが特徴で、うまく設置しておけば相手の行動を妨害してくれる。猫は下段判定で地面を走っていく。鳥は多段ヒットし、空中を斜め上に向かって滑空する。どちらも飛び道具のような感覚で使っていける。家は飛距離こそ短いが、中段判定となっているぞ。

雲や太陽や花は相手の攻めや連続技を妨害してくれるため、防御面が強化されるぞ。

応用攻略 クリティカルハート解説

クリティカルハートのじぇんとるめん!!は、カズが一定時間巨大化する技。巨大化までに時間はかかるが、その間は一度だけ攻撃に耐えることができ、巨大化中はロック系の技や投げも無効化するスーパーアーマー状態となる。また、ガードとジャンプはできないが左右への移動は可能で、防御力はかなり高くなっている。

攻撃はA、B、Cの3種類があり、いずれもガードクラッシュ効果がある上に高威力。Aは手を振り上げる攻撃で空中ガード不能。Bは手を地面にたたき付ける中段攻撃で、空中ガード不能。Cは足で地面を踏み付ける攻撃。足部分が中段判定で、地面全体に下段判定の衝撃波が出る。

エクステンドフォース中はデカさと攻撃力が増加する。壁際に追い詰めて使えば強力だ。

	技名	コマンド
特	地上:➡+B、⬅+B	
必	ばしゃなの	⬅タメ➡＋攻撃(地)
必	おうじさまー	➡⬇⬊＋攻撃(地／空)
必	おえかきするの	⬇⬇＋攻撃(地)
必	ぷれぜんとなの	➡⬊⬇⬋⬅＋攻撃(地)
超	おしろにいくの!	⬇⬊➡＋AB同時押し(地)
超	しんでれらー!	⬇⬋⬅＋AB同時押し(地)
超	ちょーまわるの!	⬇⬋⬅＋AB同時押し(空)
C	じぇんとるめん!!	残り体力が4分の1以下のときに⬇⬇⬇＋AB同時押し(地)

連続技

Ⅰ【立ちA→立ちC（2段目）】Ⓙハイジャンプ【A（2段目）→E】ⒿEⒸおうじさまー　ダメージ:8205程度

Ⅱ【しゃがみA×2→しゃがみB】ⒸAばしゃなの（2段目）Ⓔフロントステップ【しゃがみA→立ちA→しゃがみB（1段目）】ⒸAぷれぜんとなの→【しゃがみA→立ちA→しゃがみB（1段目）→しゃがみC】　ダメージ:7140程度

Ⅲ（相手画面端付近、ジャンプの昇りで）ジャンプ【B→C（3段目）】Ⓗ（➡+D）→E→（着地）立ちC（2段目のみヒット）Ⓙハイジャンプ A（2段目）ⒿA（2段目）Ⓒおうじさまー　ダメージ:9422程度

Ⅰは下段始動の連続技。間合いが遠いと決められないが、各種ゲージを使わないのが利点だ。Ⅱはエクステンドフォースを使った連続技。しゃがみBからAぷれぜんとなののつなぎはシビアなので、➡⬊⬇＋B～⬋⬅＋Aなどと素早く入力するといい。フォースゲージが無い場合でも、Aばしゃなのの3段目からキャンセルでしんでれらー!につなぐことが可能だ（ダメージは7532程度）。Ⅲは画面端付近限定の、昇りジャンプBによる中段始動の連続技だ。

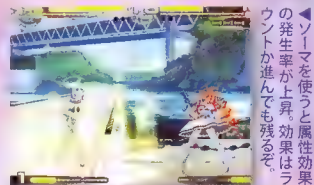
運のアルカナ シャーリグラーマ

運がいいほど高い効果を発揮する運のアルカナ。運気を必殺技で高め、性能を引き出そう。

その名の通り、ランダム要素が大きく絡んでくる運のアルカナ。属性効果はすべて一定確率で発生するもので、マンユウは攻撃ヒット時、初段がカウンターヒット扱いに。タパスは攻撃をくらった際に相手の技のダメージ補正値が増加（連続技中はの初段のみ）。プーシャンはK.O.される攻撃を一度だけ耐えられる。サヴィトリは各種E攻撃のタメ中から発生直前まで、対打撃無敵となる。

必殺技のシャニはサイコロを投げる飛び道具。⬇⬊➡は手前から、⬇⬋⬅は後方からサイコロが発生する。サイコロは地面に到達後、一定時間が経過すると爆発し、出目が高いほどヒット数と威力が上がる。

ミトラはサイコロを二つ投げる飛び道具で、シャニと同じく出目で性能が変化。バドラソーマは一定時間、属性効果の発生率が上がりサイコロの出目が4、5、6に限定される。

エクステンドフォースの効果は属性効果の発生率の上昇。アルカナブレイズは、巨大なサイコロを上空から落下させる飛び道具だ。

◀ソーマを使うと属性効果の発生率が上昇。効果はラウンドが進んでも残るぞ。

▶ミトラはゾロ目が出れば爆発の攻撃判定が拡大。バドラソーマと併用する!?

あるかな3 ひみつメモ

●**えこ補足:**しんでれらー!は攻撃発生後まで無敵時間が続く上、空中ガード不能、相殺が起こらないと優秀な技。タイムカウンターがゾロ目（22や44など）の時にヒットさせると、ヒット数と威力が増加するぞ。

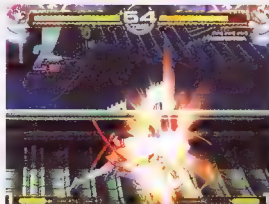
●**運のアルカナ補足:**アルカナブレイズのシャーリグラーマは、天から巨大なサイコロが落下する。数は暗転中に決まり、1が出た場合のみ上空から多数の小さなサイコロが降り注ぐ。

発生20フレームの中段攻撃を会得し、崩し能力は全キャラ中でもトップクラス！　エクステンドフォースを活用してガードを揺さぶろう。

Text:ケンちゃん

特	地上：➡＋B、➡＋C／空中：⬅＋B	
必	はーとふるぱんち	➡⬇⬊＋攻撃・⬇⬋⬅＋攻撃（地／空）
必	鉄拳ぱんち	⬇⬊➡＋攻撃（地）
必	りぼんびーむ	⬅⬇⬋＋攻撃（地）
必	必殺きっく	⬇⬋⬅＋攻撃（空）
超	すっごいはーとふるぱんち	➡⬇⬊＋AB同時押し（地／空）
超	愛の鉄拳ぱんち	⬇⬊➡＋AB同時押し（地）
超	すっごい必殺きっく	⬇⬋⬅＋AB同時押し（空）
C	とにかくすっごい愛の鉄拳ぱんち	➡⬅⬋⬇⬊➡＋AB同時押し（地）

➡＋Bを使って中下段二択を迫る

新特殊技の➡＋Bは中段攻撃で、発生が発生20フレームと早く見切られにくい。単純に下段攻撃のしゃがみA～Cと使い分けるだけで、相手のガードを揺さぶれるぞ。A＆B攻撃からアルカナコンボで出すことも可能なので、【しゃがみA→➡＋Borしゃがみ A】や【しゃがみB→➡＋Borしゃがみ C】といった連係を使い分け、さまざま状況で狙っていこう。

ただ単純に強い➡＋B。通常時はキャンセルA鉄拳はんちまで入力してヒット確認し、追撃を狙っていこう。

アルカナコンボから出すだけではなく、ガード硬直の長い鉄拳ぱんちやC攻撃をエクステンドフォースでキャンセルした後に狙ってみるのも面白い。相手に小技で割り込まれない上、エクステンドフォース中は➡＋Bからアルカナコンボが出せる。ヒット時は【➡＋B→しゃがみC】Ⓗ▶（➡＋D）→【立ちB→➡＋C】Ⓙ▶【E→B→E→B】→（着地）【立ちB→➡＋C】Ⓙ▶【B→⬅＋B】Ⓙ▶【B→⬅＋B】～などと追撃し、一気に相手の体力を奪ってしまおう。

エクステンドフォース中は発生がさらに早くなる。時のアルカナならば発生が15フレームになるので、まず見切られなくなるぞ。

連続技

Ⅰ【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓔ▶フロントステップ【立ちB→➡＋C】Ⓙ▶【E→B→E→B】→（着地）【立ちB→➡＋C】Ⓙ▶※【B→⬅＋B】Ⓙ▶【B→⬅＋B】Ⓒ▶Cはーとふるぱんち（1段目）Ⓒ▶すっごい必殺きっく　ダメージ:9430

Ⅱ➡＋BⒸ▶A鉄拳ぱんちⒺ▶フロントステップ【しゃがみC→➡＋C】Ⓙ▶【C→E→B→⬅＋B】→着地➡＋CⒿ▶Ⅰの※以降と同様　ダメージ:9961

Ⅰは、エクステンドフォースを使った基本連続技。フロントステップからの立ちBで拾った後は、すべて最速でつないでいけばOKだ。Ⅱは中段攻撃始動。ただし、神依、リーゼロッテ、ゼニア、エルザ、クラリーチェ、ドロシー、あかねには【しゃがみC→➡＋C】が入らないので、欄外で紹介している構成に変えること。

多数の新技が追加され、立ち回りと連続技に大きな変化が加わった冴姫。接近しやすくなり、そこからの連続技が強力になったぞ。

Text:age

特	地上：➡＋B、➡＋C／空中：⬅＋B、⬇＋B、⬇＋C	
必	クラウ・ソラス	⬇タメ⬆＋攻撃（地）
必	ブリューナク	⬅タメ➡＋攻撃（地／空）
必	ゴームグラス	➡タメ⬅＋攻撃（地）
必	フラガラッハ	➡⬇⬊＋攻撃（空）
必	オルナ	⬆タメ⬇＋攻撃（地）
必	ルァハ	⬇⬋⬅＋攻撃（地）
超	リア・ファイル	⬇⬋⬅＋AB同時押し（地／空）
超	エル・イードヴァル	⬇⬊➡＋AB同時押し（地／空）
C	ガルフ・ダグザ	➡⬊⬇⬋⬅➡＋AB同時押し・⬇＋A・⬇＋B・B・C・E・⬇＋E・D・B・C・⬆＋C・⬇＋C・E　（地）

基本的な立ち回り

接近するのに便利なのが、新技のジャンプ中⬇＋C。ガードされてもよほど高い打点でなければ有利なので、そのまま攻められる。技中にタメを作りやすいのもポイントだ。接近後は【しゃがみA×1～2→➡＋B】と出して➡タメを作りつつ、ガード時はジャンプキャンセルでフォローしよう。

ゴームグラスは、連続技専用ともいえる技。常に➡タメを意識しておき、確実に決められるようにしておこう。【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】ぐらいからゴームグラスにつなげば、ヒット時に各種キャンセルを使わなくても➡＋Cで追撃できるぞ。

守りでは、今回も上半身無敵かつ相殺が起こらないAクラウ・ソラスが対空として頼りになる。ヒットしたらリア・ファイルにつなぎたい。

接近したらガードを崩す

ガードを崩す手段は、ジャンプ中⬇＋B、オルナ、ニュートラル投げが有効。ジャンプ中⬇＋Bは、至近距離でジャンプ直後に出すほか、空中ダッシュからジャンプ【A→⬇＋B】と、ジャンプA→着地しゃがみAを使い分けて二択を迫るのが強力だ。ニュートラル投げ後は、レバーを➡に入れたままホーミングキャンセルし、直接ゴームグラスを決めよう。

エクステンドフォース中のジャンプ中⬇＋Bは、発生が早くなる上に続けてほかの通常技を出せるので強力だ。

連続技

Ⅰ【しゃがみA×2→➡＋B→しゃがみC】Ⓒ▶ゴームグラスⒽ▶（⬇＋D）→➡＋CⒿ▶ハイジャンプ【A→B→⬅＋B】Ⓙ▶【B→C】Ⓒ▶Aフラガラッハ　ダメージ:7878

Ⅱ【しゃがみA→立ちB→しゃがみC】Ⓔ▶【立ちB→➡＋B→➡＋C】Ⓙ▶⬇＋C→【立ちB→➡＋B→➡＋C】Ⓙ▶【A→B→⬅＋B】Ⓙ▶【A→B→C】Ⓒ▶Aフラガラッハ　ダメージ:8357

Ⅰの連続技は、最初のしゃがみAを1発にすれば、ホーミングキャンセルを使わずに追撃可能。そのときは空中での追撃を減らし、空中リア・ファイルにつないでダメージを増やそう。Ⅱの最初のジャンプ中⬇＋Cは、最低空ではなくほんの少し高い位置で出さないと当たらず、高過ぎても次の立ちBで拾えないので注意。

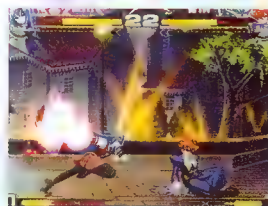
システム知識集 その1

投げ／投げ抜け

ガードを崩すのに有効な投げ。レバー入力によって性能が変わるので覚えておこう。

AD同時押しで出せる投げ技は、地上ではレバーニュートラルとレバー入れ（⬅or➡）の2種類がある。ニュートラル投げは発生がやや遅く、投げ抜け（投げられた際にAD同時押し）の受付時間が長いものの、ほとんどのキャラがホーミングキャンセルから追撃可能。一方、レバー入れ投げは追撃できないが、発生が早く投げ抜け受付時間が短いため決めやすく、ダウンを奪えるので起き攻めを狙える。

空中投げは1種類で、発生などはレバー入れ投げと同じ。ただし、投げ後の状態はキャラごとに異なるぞ。

▼空中投げは追撃可能なキャラも。空中復帰や壁受け身を取った相手に狙うといい。

▲レバー入れ投げは決めやすく、その後は起き攻めのチャンス。一気にたたみかけたい。

●はぁと補足：Ⅱが入らないキャラには、➡＋BⒸ▶A鉄拳ぱんちⒺ▶フロントステップしゃがみCⒸ▶A鉄拳ぱんち→【立ちA→➡＋C】Ⓙ▶【E→B→E→B】Ⓒ▶Aはーとふるぱんちと決めよう。
●冴姫補足：大きなスキへの反撃には、➡＋BⒸ▶ゴームグラス→立ちCⒸ▶Cオルナ→空中ダッシュ【A→C】→（着地）ジャンプ【A→C】Ⓒ▶AフラガラッハⒸ▶リア・ファイルを決めたい。

リーチに優れた技が多い神依は、本作でも中距離戦が得意。エクステンドフォースを利用すれば、攻めのバリエーションを増やせるぞ。

Text:KYO

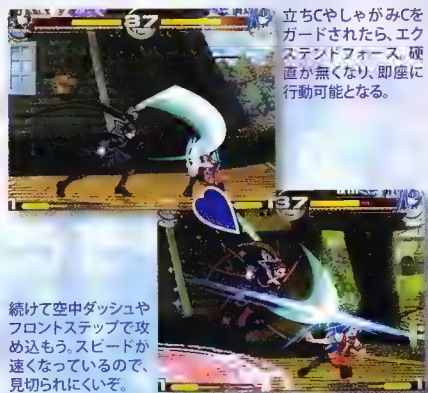
	技名	コマンド
特	地上:↘+B、↙+E	
必	功刀(くぬぎ)	↓↓+攻撃(地)
必	閏間(うるま)	←↙↓↘→+攻撃(地)
必	影宿(かげすき)	功刀効果中に←↙↓↘→+攻撃(地)
必	吐切(はばき)	←タメ→+攻撃(地)
必	枯霊(こだま)	功刀効果中に←タメ→+攻撃(地)
必	天鎖(てんざ)	←↓↙+攻撃(空)
必	逝斬(せいざん)	功刀効果中に←↓↙+攻撃(空)
必	巫流(かんな)	↓↙←+攻撃・攻撃(地)
必	九石(さざらし)	功刀効果中に↓↙←+攻撃(地)
必	斯封(こうふ)	→↓↘+攻撃(地/空、空中はAとBのみ)
必	業刎(わざばね)	↓↓+攻撃(空)
超	無怨(むおん)	↓↘→+AB同時押し(地)
超	崩灯(ほろび)	↓↘→+AB同時押し(空)
C	死祀(しまつり)	地上斯封成立中に↓↓↓+AB同時押し(地)

エクステンドフォースを利用して攻めろ!

神依は中距離から立ちBやしゃがみBでけん制し、空中ダッシュEで攻め込むのが基本。本作なら、エクステンドフォースを利用すると立ちCやしゃがみC後も同様の攻めができる。エクステンドフォース後は即座に行動可能となるので、空中ダッシュやフロントステップから攻め込もう。

エクステンドフォース中の空中ダッシュは、ジャンプE以外にもジャンプCが有効。空中ダッシュ【C→A】とつなげられるので、空中ダッシュC→着地後しゃがみBと使い分けよう。フロントステップからは、しゃがみBや投げを狙う。空中ダッシュを警戒している相手に使うと効果的だ。

閏間や影宿も、エクステンドフォースと併用しよう。ガードされても攻めを継続できる上、ヒット時は下記の連続技を狙える。なお、キャンセルできるタイミングは、ホーミングキャンセルのタイミングと同じで若干遅いので注意すること。

立ちCやしゃがみCをガードされたら、エクステンドフォース。硬直が無くなり、即座に行動可能となる。

続けて空中ダッシュやフロントステップで攻め込もう。スピードが速くなっているので、見切られにくいぞ。

連続技

I【しゃがみA→しゃがみB→↙+E】(C)B閏間(H)▶(→+D)→↘+B(C)巫流(追加入力B→C→B→C)→C閏間　ダメージ:7156

II【しゃがみA→立ちB→立ちC】(C)B閏間or影宿(U)【立ちA→立ちB→↘+B】(J)▶【B→A→B】(J)▶【A→B→C】(C)C天鎖　ダメージ:9096(影宿時9266)

Iの巫流はコマンドを↓↙←+AorCで入力し、続けてB→C→B→Cと素早く入力しよう。なお、追加入力の攻撃回数が増減してもつながるが、必ず最初はB、最後はCにすること。また、レバーを←に入れっぱなしにしない点にも注意。IIは、ジャンプEを少し遅めにつなぐのがコツ。最後のA閏間は着地後最速でつなごう。

派生技が多数追加された疾風突きの使い方と、むささびの術の新たな活用法を紹介。手数を増やして相手を惑わそう。

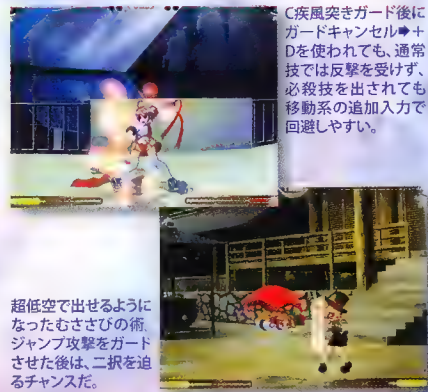
Text:伝説のオタク

	技名	コマンド
特	地上:←+A、→+B、↘+B、→+C	
必	手裏剣	↓↘→+攻撃・攻撃・攻撃(地)
必	苦無	↓↘→+攻撃(空)
必	疾風突き(はやてづき)	→↓↘+攻撃・AorBor↓+BorCor→+C (地)
必	滝登り	↓↑+攻撃(地)
必	このは隠れの術・地	↓↙←+攻撃(地)
必	このは隠れの術・天	←↓↙+攻撃(地)
必	土遁の術	↓↓+攻撃(地)
必	変わり身の術	←↙↓↘→+攻撃(地)
必	むささびの術	↓↙←+攻撃(空)
必	飯綱落としの術	レバー1回転+攻撃(空)
必	隼蹴り	↓↓+攻撃(空)
必	転がり	隼蹴りの着地硬直中に←or→+攻撃(地)
超	このは百分身の術	↓↘→+AB同時押し(地)
超	このは落としの術	↓タメ↑+AB同時押し(地)
超	このは乱れ苦無の術	↓↘→+AB同時押し(空)
C	このはすぺしゃる	レバー2回転+AB同時押し(空)

C疾風突きとむささびの術を活用

C疾風突きはガードされてもこのは側が有利なので、固めや攻めの起点として役立つ。ガードさせた後はしゃがみBを出せばジャンプ防止になるので、中段の追加入力→+Cと併用して揺さぶろう。フロントステップから立ちAを出し、まとわりつくのもいいぞ。固まる相手には追加入力Bで上空から攻めたり、追加入力↓+Bから投げを狙うのも手だ。

むささびの術は高度制限が無くなり、低空でも出せるようになった。ジャンプ攻撃を地上の相手にガードさせた後、着地しゃがみBとキャンセルむささびの術→ジャンプ攻撃(連続技につなぎやすいCがいい)で、中下段の二択を迫ることができるぞ。なお、ジャンプB(C)▶むささびの術→ジャンプB、ジャンプCorE(C)▶むささびの術→ジャンプCの連係は、相手が最初のジャンプ攻撃を立ちガードした場合、立ちガード姿勢で硬直中の相手に続くジャンプ攻撃が当たるため、ヒット時は立ちやられになる。

C疾風突きガード後にガードキャンセル→+Dを使われても、通常技でば反撃を受けず、必殺技を出されても移動系の追加入力で回避しやすい。

超低空で出せるようになったむささびの術。ジャンプ攻撃をガードさせた後は、二択を迫るチャンスだ。

連続技

I【しゃがみA→しゃがみB→立ちC】(C)C疾風突き(発生前に)～A追加入力→【立ちA→←+A→→+B】(J)▶【A→B→C】(C)むささびの術→B(J)▶【B→C】(C)A飯綱落しの術　ダメージ:6818

II【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】(H)フロントステップ【立ちA→立ちB→→+B】(J)▶【A→B→C→E→C】→(着地)→+B(J)▶【A→B】(J)▶【B→C】(C)A飯綱落しの術　ダメージ:7268

Iはジャンプ攻撃始動だとつながらないが、各種ゲージを使わない割に威力が高いのが利点。暴れやガードキャンセルから狙おう。IIはフォースゲージが無い状態なら、エクステンドフォースをホーミングキャンセル(→+D)に変えて、その後はIの立ちA後と同じ構成で空中連続技を決めよう。

システム知識集 その2

カウンターヒット

ダメージ補正が軽減され、大ダメージのチャンスとなる。見逃さずに追撃を決めろ!

相手の技の出始めや一部必殺技のスキなどにB以上の技をヒットさせると、カウンターヒットが発生する。このときは初段のダメージ補正が軽減されるため、補正の大きな技からでも大ダメージを期待できるので、カウンターヒット時はゲージを惜しまず高威力の追撃を狙うといい。

カウンターヒット発生時は、のけぞり時間や空中復帰不能時間が長くなるほか、相手のみヒットストップが長くなるのも特徴。その分、自分だけが先に動き出せるので、相手が吹っ飛ぶ前に追撃を決めやすくなるぞ。

▼本作ではジャンプCやEの地上カウンターヒット時、浮いたりたたき付けにならなくなった。

▲しゃがみAからの簡単な連続技でも、カウンターヒット始動ならこの威力に!

●神依補足:功刀の体力減少は、A版は800、B版は1600、C版は3200。C版は硬直が最も小さく、立ちC(ガード)(C)C功刀で五分。体力が回復できる樹のアルカナを選んだときは使うのもアリ!?
●このは補足:しゃがみAはリーチが短くなった代わりに、発生が3フレームと早くなっている。このはすぺしゃるは、ガードクラッシュ状態の相手には決まらなくなっているので注意。

多彩な飛び道具を持つ舞織は、中～遠距離戦のエキスパート。今作における基本戦術と連続技を紹介しよう。

Text:伝説のオタク

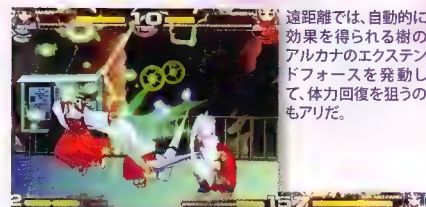
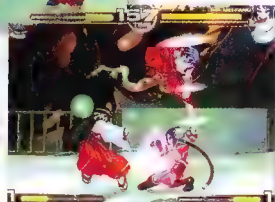
	技名	コマンド
特	地上:→+A、↘+A、→+B、↘+B、→+C／空中:→+B	
必	雪花の舞(せっかのまい)	→↓↘+攻撃(空)
必	月花の舞(げっかのまい)	雪花の舞中に←+攻撃(空)
必	桜花の舞(おうかのまい)	→↓↘+攻撃(地)
必	街風駆け(つむじがけ)	←↓↙+攻撃(地)
必	雷呻落とし(らいしんおとし)	↓↓+攻撃(地)
必	飛計路翔け(ひけじがけ)	↓↘→or↓↙←+攻撃(地／空)
必	雅楽備え(うたそなえ)	↓↘→↓↘→or↓↙←↓↙←+攻撃(地)
超	破魔の獅子吼(はまのししく)	←↓↙+AB同時押し(地／空)
超	退魔の瑞鶴(たいまのずいかく)	→↘↓↙←+AB同時押し(地／空)
超	雪月花の舞(せつげっかのまい)	月花の舞中に↓+AB同時押し(空)
超	神来社の矢(からいとのや)	→←↙↓↘→+AB同時押し(地)
C	神来社の矢 鼓舞(からいとのや こぶ)	神来社の矢発射前に ←↙↓↘→+AB同時押し(地)
C	神来社の矢 神座(からいとのや かむくら)	神来社の矢 鼓舞発射前に ←↙↓↘→+AB同時押し(地)
C	神来社の矢 禊(からいとのや みそぎ)	神来社の矢発射後に ←↙↓↘→+AB同時押し(地)
C	神来社の矢 祓(からいとのや はらえ)	神来社の矢 禊発射後に ←↙↓↘→+AB同時押し(地)

『アルカナ3』での基本戦術

試合序盤はなるべく中～遠距離戦を維持し、各種飛び道具で相手の体力をジリジリ奪いつつ、アルカナゲージをためる闘い方を重視したい。飛び道具をうまく当てていけば、必然的に相手より先にアルカナゲージがたまるはずだ。

まとまったダメージを与えられる接近戦に持ち込みたいなら、飛計路翔け(↓↘→版)を盾にして接近するのが安全。接近戦では下段の↘+A、中段の雷呻落とし、ガードクラッシュ効果のあるC街風駆けを使い分けて、相手のガードを崩そう。

逆に攻め込まれた際は、地上からの攻めに対しては発生3フレームの立ちAや、早いタイミングで攻撃をくらっても消えなくなる街風駆けでの割り込みが有効。空中ダッシュなどで空中から攻めてくる相手には、2フレーム目から頭部に相殺判定があり発生が6フレームの→+A、5フレーム目から頭上に長い相殺判定がある立ちCで対処していこう。

遠距離では、自動的に効果を得られる樹のアルカナのエクステンドフォースを発動して、体力回復を狙うのもアリだ。

エクステンドフォース発動中は、姉妹全員のスピードが上昇。雷呻落としは、見てから反応するのがほぼ不可能な早さに。

連続技

I【↘+A→立ちB→立ちC】Ⓒ C桜花の舞Ⓗ(ニュートラルD)→ジャンプAⒸ A雪花の舞～A月花の舞→AⒸ【B→C】→コマヒット　ダメージ:7188

I(ほぼ密着状態で) C街風駆け→雪花の舞～C月花の舞→ジャンプB→(着地)立ちC→コマヒット→立ちBⒿ【B→C】→(着地)立ちBⒸ A桜花の舞Ⓒ 破魔の獅子吼　ダメージ:10303(初段ガード時は7303)

Ⅰは、画面中央ならリーゼロッテ、キャサリン、アンジェリア以外には最後のコマがヒットする。ホーミングキャンセルをエクステンドフォース→ニュートラルDに変えれば、アルカナゲージを使わずに同じ構成の追撃を決めることが可能だ。Ⅱはガード崩しにも使える連続技で、リーゼロッテ以外に決めることができる。

今作ではまさかの目押しキャラとなった美凰。操作は難しくなったが必殺技が全体的に強化され、新たな可能性を感じさせてくれるぞ。

Text:がーくん

	技名	コマンド
特	地上:←+A、→+B、→+C	
必	白虎崩虔(びゃっこほうけん)	↓↙←+攻撃(地)
必	青龍亢山(せいりゅうこうざん)	→↓↘+攻撃(地)
必	玄武踏陣(げんぶとうじん)	↓↘→+攻撃(地、3回連続入力)
必	朱雀宝輪(すざくほうりん)	↙↓↘→+攻撃(空)
必	地克転身(ちかつてんしん)	←↓↙+攻撃(地)
超	四聖王道(しせいおうどう)	↓↙←+AB同時押し(地)
超	天部仙掌(てんぶせんしょう)	↓↙←+AB同時押し(空)
超	廻天炎舞(かいてんえんぶ)	←↙↓↘→+AB同時押し(空)
超	麒麟靠撃(きりんこうげき)	→↓↘+AB同時押し(地)
C	大炮殲光(たいほうせんこう)	麒麟靠撃ヒット後に →↘↓↙←→+AB同時押し(地)
C	鳳凰崩戟(ほうおうほうげき)	麒麟靠撃ヒット後に ↓↘→+AB同時押し(地)
C	鳳凰崩戟 噴破(ほうおうほうげき ふんは)	鳳凰崩戟ヒット後に ↓↘→×3+AB同時押し(地)

新生美凰は突進技が熱い!

今作の美凰は、地上で通常技から通常技につなぐ際にタイミング良く入力する必要があるので注意。B系の通常技はガード、ヒット共に美凰側が有利。特にしゃがみBは大幅に有利となるので、固めに重宝する。立ちC、しゃがみCは発生が早くなり、けん制に使いやすくなっている。しゃがみC後は玄武踏陣×2(B・A)まで入れ込み、ヒット時は立ちAで追撃しよう。新技の→+Cは発生の遅い突進技。前進中は飛び道具を跳ね返す判定があり、姿勢が低い。リーチを生かして先端を当てるように使おう。

玄武踏陣の1発目は、ガードされた場合B版が若干不利、C版が若干有利に変更。しゃがみBや立ちCなどからC玄武踏陣に連係させれば、連続ガードで有利な状況を作れるので強力だ。3発目はA版がガード後不利だが、間合いが離れるため反撃を受けにくい。C版は発生が早くなり、ガードクラッシュ効果は健在だ。白虎崩虔はスキが減少し、ガードされてもほぼ反撃を受けない。A版の発生が若干遅くなったが、中距離のけん制に便利だ。青龍亢山はA版が下半身無敵、B版が上半身無敵に変更。C版はかなりの高度まで上昇するようになっている。

青龍亢山は、ニュートラルDでキャンセルすれば追撃可能に。B版の後は1回、C版の後は2回、D追加入力でホーミングを加速させてから追撃を。

連続技

I しゃがみA→立ちB→立ちCⒸ 玄武踏陣×3(C・A・B)Ⓔ 立ちCⒸ 玄武踏陣×3(C・A・A)→立ちCⒸ 玄武踏陣×3(C・C・A)→しゃがみC　ダメージ:8353

Ⅱ A白虎崩虔Ⓔ 立ちA→→+BⒿ 空中ダッシュE→ハイジャンプ【C→B→C→B】Ⓙ【C→E】Ⓒ A朱雀宝輪　ダメージ:10318

Ⅲ(相手画面端) →+CⒸ 玄武踏陣×1(C)Ⓔ{【立ちC→→+C】}×2→フロントステップ【立ちA→立ちC→→+C】Ⓒ C白虎崩虔　ダメージ:11179

Ⅰは、アルカナゲージを使うなら最初の玄武踏陣以降をⒽ(→+D)→立ちB→立ちCⒸ 玄武踏陣(C・C・A)→立ちAⒸ A白虎崩虔にしよう。最後の立ちAは立ち状態限定で、フィオナ、アンジェリアには入らない。Ⅱは白虎崩虔の着地寸前にエクステンドフォースを先行入力して、着地と同時に立ちAを出そう。

地上→+Dのダッシュは、フロントステップと違って移動し続けるので、一気に接近したり空中の相手を地上で追いかけるのに適している。←+Dは最初に跳び退いてから前進し、出始めに無敵時間があるので回避手段に使える。

地上のニュートラルDおよび空中でのDは、相手に向かって進み続けるホーミング移動になる。レバーを入れていた場合は、その方向に移動してから相手に向かっていく。レバーである程度軌道制御ができ、途中からは空中ガードも可能。また、再度Dボタンを押すと加速できるぞ。

▼空中での↘、←、↙へのホーミング移動は、出始めに無敵時間があるので覚えておこう。

▲ニュートラルDは、地上空中どちらも一瞬停滞した後、相手に向かって移動するぞ。

あるかな3 ひみつメモ

●舞織補足:近距離で雷呻落としを決めた後はC桜花の舞につなぎ、連続技Ⅰと同じ構成で追撃しよう。解説文のように、C桜花の舞→エクステンドフォース→ニュートラルD→ジャンプA～という追撃も可能だ。

●美凰補足:→+Bは、A以外の攻撃がアルカナコンボで出せるように変更された。連続技Ⅲは、きら、ドロシー、アンジェリアには最初の玄武踏陣×1(C)を玄武踏陣×2(C・C)に変えること。

ドライブエッジとスピードブレードに注目

リリカ・フェルフネロフ
Lilica Felchenerow

本作のリリカを扱う上で注目したいのが、ドライブエッジとスピードブレード。性能を理解し、戦術に取り入れていこう。 Text:伝説のオタク

分類	技名	コマンド
特	地上:←+B、→+B、→+C	
必	トルネードエッジ	↓↘→+攻撃(空、3回連続入力)
必	ドライブエッジ	↓↘→+攻撃(地)
必	フリップスルー	↓↙←+攻撃(空)
必	ウォールステップ	↓↙←+攻撃(地)
必	ステップ、バックステップ、ドライブエッジ、ウォールステップ(壁接触時)、フリップスルー(ヒット時以外の着地時)からの派生技	
必	スクリューエッジ(空中版は※1)	↓↘→+A (地 空)
必	→追加攻撃α(※2)	スクリューエッジ中に↓↘→+攻撃(地/空)
必	→追加攻撃β(※4)	スクリューエッジ中に↓↙←+攻撃(地/空)
必	スピードブレード	↓↘→+B (地)
必	ブーメラングライド(※1)	↓↘→+B (空)
必	ヒールカッター(空中版は※1)	↓↘→+C (地/空)
必	クイックエア(※2、※3)	↓↙←+A (地)
必	ウォールステップ	↓↙←+攻撃(地)
必	ラピッドターン(※3)	↓↙←+C (地)
超	ハリケーンスパイラル	↓↘→+AB同時押し(地/空)
超	サイクロンストーム	↓↙←+AB同時押し(地)
超	ナイトストリーム	←↓↙+AB同時押し(地)
C	クロスエッジタイフーン	派生連係中に→←↙↓↘→+AB同時押し(地、派生技3回以降のみ)

※1:ウォールステップ後のみ　※2:派生終了　※3:ステップorバックステップ中には出せない(ウォールステップは通常版になる)　※4:ヒット時のみ派生終了

主力技の性能を知る

新技のドライブエッジは、A／B／Cの順に発生が15／19／33フレーム、ガード時の硬直差が－2／－7／＋6フレーム。そして9／13／13フレーム目から空中判定となり、AとBは足元、Cは膝下無敵となる。しゃがみBⒸAドライブエッジ、立ちCor→＋CⒸBドライブエッジは連続技になり、しゃがみBⒸBドライブエッジは暴れやジャンプをつぶせる連係になるぞ。Bドライブエッジがガードされた場合は、クイックエアやラピッドターンへ派生してフォローするのが基本。Cドライブエッジは中段かつガード時に攻めを継続できるので、膝下無敵を生かしてつぶされないよう当てていきたい。

スピードブレードは1フレーム目から足元無敵となり、16フレーム目からは低姿勢となる。そのため、地上同士のぶつかり合いでつぶされることは少ない。遠距離からの接近手段としても優秀だ。

AorBドライブエッジは、立ち状態の相手にヒットさせればスクリューエッジがつながる。確認できれば重要なダメージ源になるぞ。

低姿勢かつ足元無敵という優れた判定となったスピードブレード。地上戦を制するための要といえる。

連続技

Ⅰ【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓗ(→+D)→立ちA×2Ⓙ【A→B→C→E】→(着地)ジャンプ【A→B】Ⓒトルネードエッジ×3 (A→B→C)　ダメージ:6591

Ⅱ【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓔフロントステップ→【A→B→→+B】Ⓙ【A→B→C→E】→(着地)フロントステップ~ジャンプ【A→B→C→B】Ⓙ【B→C】　ダメージ:7230

ⅠとⅡどちらの連続技も、ジャンプ【A→B→C→E】のつなぎをわずかに遅らせ、最後のジャンプEをなるべく低い位置で当てるのがコツ。慣れないうちは、ジャンプ【A→B】Ⓙ【A→B】Ⓒトルネードエッジ×3 (A・B・C)とつなぐのが、難度が低くオススメだ。

アルカナ技の強化により人形との連係が強力に

リーゼロッテ・アッヒェンバッハ
Lieselotte Achenbach

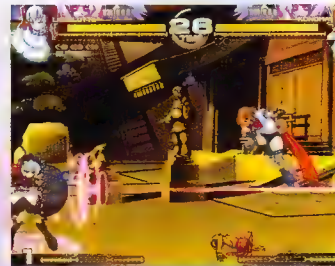
今作で全体的に強化されたアルカナの飛び道具は、特に人形分離時の立ち回りで役立つ。有効なものを模索しよう。 Text:伝説のオタク

分類	技名	コマンド
特	地上:→+B、↘+B、→+C	
必	緋の瞳のレーツェル	→↘↓↙←→+攻撃(地)
必	暴虐たるガイセル	人形収納時に攻撃ボタン連打(地)
必	別たれたゼーレ	人形収納時に↓↘→+攻撃(地/空)
必	バーレは軽やかに	人形分離時に↓↘→+攻撃(押しっぱなし)(地)
必	レーレよ、枷となれ	人形分離時にAC同時押し(地)
必	抗えぬボイゲン	↓↙←+攻撃(地/空)
必	狂おしきベレン	←↓↙+攻撃(地/空)
必	無垢なるラーデン	↓↓+A (地/空)
必	ヴェヒタァの微笑み	↓↓+B (地/空)
必	ヴェルトは残酷で	↓↓+C (地/空)
必	アンファルの時は今	→↓↘+攻撃(地/空)
超	ベトルークの朱い涙	↓↘→+AB同時押し(地)
超	死に誘うゲベル	人形収納時に↓↙←+AB同時押し(地/空)
超	ゲシクに背く血の楔	人形分離時に↓↙←+AB同時押し(地)
C	紅きメツェルンに染まる闇	人形収納時、マーキングが1個以上設置された状態で→↘↓↙←×2+AB同時押し(地)

今作オススメのアルカナは?

中～遠距離戦は、アンファルの時は今と狂おしきベレンで人形を往復させつつ、リーゼロッテはアルカナの飛び道具で相手をけん制する形が基本。本作では全体的にアルカナの必殺技が強化されているが、今回は樹のアルカナに注目してみよう。

発生とリーチが強化された蔦は、けん制技として使いやすい。ヒット時は【→+B→ジャンプC】→(着地)ジャンプ【A→B】Ⓙ【B→C】Ⓒ養分吸収(ダメージ:7681)などがつながるため、リターンは十分だ。また、リーゼロッテは逃げ回る相手を崩すのが難しいが、エクステンドフォースを発動することで相手に攻めを意識させやすい点も相性がいいぞ。

ヒット時のリターンが大きい蔦。人形が前、リーゼロッテが後方からけん制する布陣が基本だ。

レーレよ、枷となれは人形を休止状態にする新技(再入力で解除)。休止中はマーキングを設置しつつ、危険を感じたら解除して攻撃させよう。

連続技

Ⅰ【しゃがみA→しゃがみB】ⒸC別たれたゼーレ→→+D~しゃがみC→人形立ちB→フロントステップ立ちA(1段目)Ⓙ【A(2段目)→E】→人形立ちB→(着地)立ちAⒿ【A(1段目)→B→E】　ダメージ:7446

Ⅱ(相手画面端)【しゃがみA→しゃがみB】ⒸC別たれたゼーレ→エクステンドフォース発動→しゃがみC→人形立ちB→フロントステップ→立ちA(1段目)Ⓙ【A(1段目)→B(↓+B入力)→E(↓+E入力)】→(着地)Cアンファルの時は今設置→人形しゃがみC→ジャンプ【C→B】Ⓙ【C→アンファルの時は今ヒット→E】　ダメージ:9089

Ⅰは各種ゲージを使わない基本連続技。人形を放った後の空中連続技中は、レバーを前方向に入れ続け、人形を前に移動させるのがコツ。Ⅱは別たれたゼーレの硬直が解けてからエクステンドフォースを発動し、その後にしゃがみCを目押しでつなぐ。魔や樹のアルカナなら大きな効果を得られるぞ。

システム知識集 その4

ホーミングキャンセル

ほとんどの技の硬直をキャンセル可能なシステム。スピーディな動きが可能になるぞ。

相手に打撃技を当てつつDを押すと、その技をキャンセルして入力したホーミング移動に移行する、ホーミングキャンセルが可能(ゲージを一つ消費)。スキをキャンセルしつつ近づけるので、連続技のつなぎや攻めの継続に便利。また、連続技中にホーミングキャンセルから追撃すると、空中復帰不能時間の補正が軽減される効果もある。

そのほか、アルカナ技専用のアルカナホーミングというシステムもある。基本的な仕様は同じだが、こちらは技が当たらなくてもキャンセル可能なのがポイントだ。

▲しゃがみCなどで浮かせ、ホーミングキャンセルから追撃するのは『アルカナ』の基本だ。

▼アルカナの飛び道具をキャンセルして追いかける攻めは、接近手段として使えるぞ。

あるかな3 ひみつメモ

●**リリカ補足**:前作では発生が3フレームだったしゃがみAは、今作では発生4フレームになっている。Aフリップスルーは後方に空中で後転してから滑空するようになったぞ。

●**リーゼロッテ補足**:レーレよ、枷となれは2フレーム目で人形が全身無敵となり、解除時は2フレーム目から人形が動作を再開する。なお、この技は人形が倒されている状態では効果が無い。

古のタリズマン追加入力のバリエーションが増え、そのほかの技も細かい部分が変わっている頼子。変更点をを中心に攻略していこう。

Text:OYZ

特	地上:→+A、↘+A、→+B、↘+B、→+C、↘+C/空中:↙+C、→+C、↘+C、C押しっぱなし、↓+E		
必	襲い来る地獄の制裁	↓↘→+攻撃(地/空)	
	噴き上がる奈落の苦悶	←↓↙+攻撃(押しっぱなし)(地)	
	降り注ぐ魔界の報復	↓↙←+攻撃(空)	
	古のタリズマン	→↘↓↙←→+攻撃・任意のレバー入力(地/空)	
	古のタリズマン 追加入力コマンド	↑↙↗↖↘↑	↑↙↘↑
		↑↘↖↗↙↑	↑↘↙↑
		↓↗↘↙↖↓	↓↗↖↓
		↓↖↙↘↗↓	↓↖↗↓
超	世界を統べる魔王の威光	↓↘→+AB同時押し(地)	
	生死を御する禁忌の魔術	→↘↓↙←+AB同時押し(地)	
	古のタリズマンを安全に作る方法	→↘↓↙←→+AB同時押し(地/空)	
C	天地を焦がす魔界の劫火	古のタリズマン(追加入力)効果中 →←↙↓↘→+AB同時押し(地/空)	

注目技の性能と使い方

通常技で注目したいのがジャンプE。ジャンプ攻撃をガードさせた後、着地寸前に出せば中段攻撃として使える上、ガードされても有利でヒット時は追撃が狙える。着地後の下段と使い分けよう。また、ニュートラルD→ジャンプEと出す連係も強力だ。

古のタリズマンの追加入力は、新たに三角形を描くものが増えた。五芒星を描くものより強化の持続時間は短いが、完成までが早いのが利点だ。

古のタリズマン安全に作る方法は、出始めから無敵でピラミッドの完成と同時に攻撃判定が発生。ピラミッドには独自のやられ判定があり、攻撃を代わりに防いでくれる。最速で追加入力をした場合、三角形ならピラミッドが壊れる前に完成するが、五芒星の方は間に合わない(ピラミッドが壊れてから完成までの間にスキがある)ので覚えておこう。

ジャンプBなどをガードさせた後、着地ギリギリでジャンプE。この中段はまず見切られない。ヒット時はフロントステップからのC襲い来る地獄の制裁などで追撃可能だ。

強化中の必殺技で覚えておきたいのは、襲い来る地獄の制裁。AとCは、無敵時間が出始めから攻撃発生直前まで持続するため、割り込みや対空に機能する。一方、Bは無敵時間が早めに切れるのでつぶされやすいが、ガードさせれば大幅有利(空中版は若干有利or五分)。その上、ヒット時は相手が地面でバウンドするので、余裕を持って追撃が決まる。攻め継続やガード崩しに活躍するぞ。

連続技

Ⅰ【しゃがみA→しゃがみB→↘+B→しゃがみE】Ⓗ▶(ニュートラルD)→ジャンプ【A→B】Ⓙ▶【A→B→E(2段目)】Ⓒ▶C空中襲い来る地獄の制裁　ダメージ:6745

Ⅱ(古のタリズマン効果中)B襲い来る地獄の制裁(空中版でも可能)→立ちCⒸ▶B襲い来る地獄の制裁→フロントステップC襲い来る地獄の制裁(5段目)~A空中襲い来る地獄の制裁(5段目)~C空中襲い来る地獄の制裁　ダメージ:9587程度

Ⅰは、しゃがみAを2~3発刻んだときはジャンプキャンセル後のAを省くこと。しゃがみE以降はⒺ▶ニュートラルD~ジャンプ【B→E(2段目)】Ⓙ▶【B→E(2段目)】Ⓒ▶C襲い来る地獄の制裁にすれば、アルカナゲージを温存できるぞ。Ⅱは、始動が空中版だった場合、立ちCを若干遅らせて出す必要がある。

今作のきらの目玉は、何といってもエクステンドフォース中のクリティカルハート。決めれば一発で勝負が決まるほどの威力を誇るぞ!

Text:ケンちゃん

特	地上:→+C	
必	きら様ドライバー	レバー 1回転+攻撃(地)
	フライングきら様ドライバー	↓↙←+攻撃(空)
	大道寺バンカーバスター	→↘↓↙←+攻撃(地)
	脳天直撃バックドロップ	大道寺バンカーバスター中に攻撃(地)
	江古田型クラスター	←↙↓↘→+攻撃(地)
	江古田式グレネード	→↓↘+A (地)
	江古田式ロケット砲	→↓↘+B (地)
	江古田式ランドマイン	→↓↘+C (地)
超	アルマゲドンバスター	レバー 2回転+AB同時押し(地)
	フライングアルマゲドン	→↘↓↙←×2+AB同時押し(空)
C	ラストアルマゲドンドロップ	レバー 3回転+AB同時押し(地)

新必殺技の性能と新戦法をチェック!

新必殺技の江古田型クラスターは、前方に小さく飛び跳ねてから両手で挟み込む打撃技。A~B~Cの順に移動距離が長く、発生が遅くなる。ガード後の状況はA版が若干不利、B版が若干有利、C版が大幅有利となっている。B版をガードさせた後はしゃがみBやしゃがみCとコマンド投げで二択を迫りやすいので、地上戦で狙ってみよう。また、A江古田型クラスターをガードさせた後は、ラストアルマゲドンドロップを狙うチャンス。江古田型クラスターの動作中にレバー3回転の入力を完成させておき、相手のガード硬直が解けるタイミングでABC同時押しを2回連打してみよう。

▲B江古田型クラスターからは、しゃがみBとアルマゲドンバスターの単純二択が強力。

▲A江古田型クラスターをガードさせ、終わり際にレバーを正しく3回転だけ回し……、

▼タイミング良くABC同時を連打。これでスムーズにラストアルマゲドンドロップが狙える。

連続技

Ⅰ ジャンプE→しゃがみB→江古田式ランドマイン▶{(鋼)アルカナブレイズ} or {(雷)アルカナブレイズ→【立ちB→しゃがみC】}　ダメージ:12566 or 11541

Ⅱ しゃがみBⒿ▶ハイジャンプ【A→C】▶(着地)江古田式ロケット砲▶ジャンプC→(着地)【立ちA→しゃがみB】Ⓙ▶ハイジャンプAⒿ▶【A→B→E】→(着地)しゃがみC　ダメージ:10378

Ⅰはアルカナブレイズを組み込んだ連続技。江古田式ランドマインで相手を上空に投げた瞬間に↓↘→+ABC同時押し→ABC同時押しと素早く入力し、最速でアルカナブレイズを出そう。Ⅱは、しゃがみBからの基本連続技。最初のハイジャンプ後はレバーを前に入力し続け、少し遅らせてAを出すこと。

システム知識集 その5

相殺

技がかち合ったときなどに発生する相殺。素早く判断して攻撃を当てていきたい。

「両者の攻撃判定同士」または「攻撃判定と相殺判定」がぶつかると、稲妻のようなエフェクトとともに相殺が発生。相殺後は通常技や必殺技、ステップやジャンプなど、さまざまな行動でキャンセルが可能。ただし、地上の場合は相殺した技と同じ技ではキャンセルできないので注意。

実戦では、優秀な相殺判定を持つ技を相手のジャンプ攻撃に合わせ、相殺後に発生の早い立ちAなどで反撃する、といった使い方が有効だ。なお、わずかではあるが相殺が起こらない技もあるので覚えておこう。

冴姫のAクラウ・ソラスは、相殺が起こらない技の一つ。対空としてかなりの強さだ。

雷のアルカナはE攻撃などに相殺判定が付く。防御面の弱いキャラにオススメ。

●頼子補足:古のタリズマン効果中の必殺技は、どれも性能が抑えられた印象。噴き上がる奈落の苦悶は、上空まで届くもののスキが気になる。降り注ぐ魔界の報復はガードされても有利だが中段ではない。
●きら補足:ジャンプEから連続技Ⅱを決める場合は、最初のしゃがみBⒿ▶ハイジャンプ【A→C】部分を省き、しゃがみBから直接江古田式ロケット砲につないでエクステンドフォースでキャンセルしよう。

とにもかくにもジャンプB!

フィオナ・メイフィールド

Fiona Mayfield

動きは鈍いがリーチが長く、単発の攻撃力が高め。通常技でのけん制で相手の動きを抑え、じっくりと体力を奪っていきたい。

Text:age

区分	技名	コマンド
特	地上:➡+B、立ちC押しっぱなし	
必	カレトヴルッフ	➡⬇↘+攻撃(地)
	コルブランド	⬅⬇↙+攻撃(地)
	ロンゴミニアト	➡↘⬇↙⬅+攻撃(地)
	ヘヴンズフォール	⬇↙⬅+攻撃(空)
	グランディバイド	⬇↘➡+A (地)
	ミスティチェイン	グランディバイドヒット後に⬇↘➡+B (地)
	エンジェルウィング	ミスティチェインヒット後に⬇↘➡+C (地)
	セイクリッドブリンガー	エンジェルウィング中に攻撃(空)
超	エクスカリバー	➡⬇↘+AB同時押し(地/空)
	ゲイボルグ	⬇↙⬅+AB同時押し(地)
	セイクリッドパニッシュ	エンジェルウィング中にレバー1回転+AB同時押し(空)
	ウィネブ・グルスヴッヘル	➡↘⬇↙⬅➡+AB同時押し(地)
C	エンジェルアロー	ウィネブ・グルスヴッヘル中に⬇↘➡+攻撃(地)
	セイクリッドスレイヤー	エンジェルアロー中にレバー1回転+AB同時押し(空)

まずは空中でけん制!

ジャンプBは発生、リーチ共に優秀で、発生直前に相殺判定(手元)がある高性能な技。まずは相手と距離を取り、ジャンプBでけん制することから始めよう。ヒット時はⒿ▶【B→C】Ⓒ▶Cヘヴンズフォールとつないでダメージを稼ぎたい。

相手がけん制を警戒して固まるようなら、接近してガードを崩しにかかろう。接近後は【しゃがみA→立ちB】と出し、ヒット時は連続技に移行。ガード時は立ちBをジャンプキャンセルし、後方ジャンプで逃げる、垂直ジャンプからジャンプBやアルカナ技でけん制、空中ダッシュBや【A→B】でさらに攻める、といった連係を使い分けるといい。

ガード崩しには、中段の➡+Bや投げを使おう。➡+BからはAロンゴミニアトが連続ヒットするぞ。

エクステンドフォースで➡+Bを強化

フィオナの場合、エクステンドフォースは➡+Bを生かすために使いたい。➡+BⒺ▶【しゃがみA→しゃがみC】Ⓗ▶(➡+D)→【立ちB→しゃがみB】Ⓙ▶【A→E→B】Ⓙ▶【B→C】Ⓒ▶Cヘヴンズフォールなどがつながるほか、通常技or必殺技Ⓔ▶➡+Bと出せば、発生が早くなり見切られにくい上、当てた後は【立ちC→しゃがみC】~などとつなげられる。

エクステンドフォース中のクリティカルハートは、暗転後にジャンプで回避されない。一発逆転を狙えるぞ!

連続技

Ⅰ【しゃがみA→立ちB→しゃがみC】Ⓗ▶(➡+D)→しゃがみBⒿ▶BⒿ▶【B→C】Ⓒ▶Cヘヴンズフォール　ダメージ:7707

Ⅱ【しゃがみA→立ちB→しゃがみC】Ⓒ▶Aロンゴミニアト(5段目)Ⓔ▶しゃがみCⒸ▶BカレトヴルッフⒸ▶エクスカリバー　ダメージ:8509

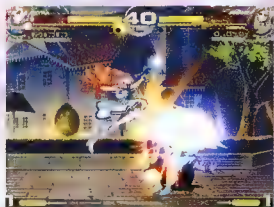
Ⅰは、ほとんどのアルカナで使える基本連続技。間合いが遠いときは、立ちBを省くか、しゃがみC後にⒸ▶ロンゴミニアト(5段目)Ⓒ▶ゲイボルグとつなごう。Ⅱは、はぁと、フィオナ、キャサリンには2回目のしゃがみCを少し遅らせて出し、カレトヴルッフをA版に変えるのが安定だ。

銃を使った技の仕様変更や新技の追加により、中~遠距離戦がさらに強化されたペトラ。遠距離から相手を寄せ付けない立ち回りができるぞ。

Text:KYO

区分	技名	コマンド
特	地上:➡+B、↘+B、➡+C、↘+C/空中:⬇+B	
必	L.G.A charge-1	⬇⬇+攻撃(地)
	L.G.A fire type-α	⬇↘➡+攻撃(地/空)
	L.G.A fire type-β	➡⬇↘+攻撃(地)
	L.G.A fire type-β'	⬅⬇↙+攻撃(地)
	L.G.A fire type-β"	⬇⬆+攻撃(地)
	L.G.A assault	⬇↙⬅+攻撃(地)
	L.G.A strike fire	L.G.A assault中に攻撃(空)
	L.G.A intense reject	L.G.A assault中にAD同時押し(空)
	L.G.A dodge	BC同時押し(地)
	L.G.A counter fire	L.G.A dodge中に攻撃(地)
超	L.G.A charge-3	⬇⬇+AB同時押し(地)
	L.G.A combination fire	➡⬇↘+AB同時押し(地)
	あら、私としたことが……	⬇↙⬅+AB同時押し(地/空)
C	L.G.A superior fire	エーテルストックが3個ある状態で➡⬅↙⬇↘➡+AB同時押し(地)

近寄らせないように闘おう

中~遠距離戦では、各種飛び道具を使い分けよう。空中L.G.A fire type-αは地上の相手を攻撃できるので、飛び道具やフロントステップをつぶすのに使える。3種類のL.G.A fire type-βは、それぞれ発射方向が違う。地上からの接近にはβ、空中からの接近にはβ'やβ"と使い分けよう。横に強いジャンプC、下に強いジャンプEを交ぜれば、容易に接近されなくなるぞ。

中段の↘+Cは、中距離からガードを崩せる。ヒットを確認したらL.G.A combination fireにつなごう。

空中復帰を狙い撃て!

L.G.A assaultの派生技であるL.G.A intense rejectは、しゃがみ状態以外を投げられる投げ技。連続技にも組み込めるが、わざとつながらないように出し、空中復帰した相手を投げるのも有効だ。空中復帰を投げた後は、L.G.A combination fire(画面端のみ)、L.G.A superior fireなどで追撃できるほか、ホーミングキャンセルからの連続技も狙えるぞ。

画面端なら後方へ空中復帰でも逃げられない。簡単に追撃できるので、端に追い詰めたら積極的に狙え!

連続技

Ⅰ(エーテルストック三つ消費)【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC→➡+C】Ⓙ▶C空中L.G.A fire type-α(5段目)Ⓗ▶(ニュートラルD)→ジャンプB→(着地)立ちBⒿ▶【B→⬇+B→B】Ⓙ▶【B→⬇+B→B】　ダメージ:8615

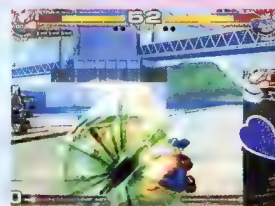
Ⅱ【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓔ▶➡+CⒸ▶B L.G.A assault~C L.G.A strike fire→立ちBⒿ▶【B→C→B】Ⓙ▶【⬇+B→E】　ダメージ:7362

Ⅰは、エーテルストックが無くても➡+CⒸ▶L.G.A charge-3→C空中L.G.A fire type-α~、または➡+CⒿ▶空中L.G.A fire type-α(1段目)Ⓗ▶(ニュートラルD)→ジャンプ中⬇+B→立ちB~とすれば決められるが、前者は高難度。Ⅱは、間合いが遠い場合は➡+Cをフロントステップから出すこと。着地後の立ちBは最速で。

システム知識集 その6

ガードキャンセル(➡+D)

ガード状態から読み合いに持ち込めるほか、硬直の長い技への反撃にも使えるぞ。

ガード硬直中に➡+Dで出せる特殊なホーミング移動(ゲージを一つ消費)は、出始めから一定時間、完全無敵かつ回数制限の無い相殺判定に包まれている。相手の連係に割り込むように出し、相殺を起こして読み合いに持ち込むのが主な使い方だ。ただし、地上版は終わり際にガードができないタイミングがある(空中版はスキが無い)。また、相殺が起こらなくても必殺技や超必殺技は早いタイミングで出せるので、ガードキャンセル➡+D→発生の早い必殺技と素早く出せば、スキの大きい技への反撃として役立つ。

▲攻め込まれて困ったら、とりあえずガードキャンセル➡+D。相殺を起こせば……、

▼読み合いに持ち込める。その後は発生の早い通常技やレバー入れ投げ、無敵技が有効だ。

●フィオナ補足:時のアルカナ使用時は、【しゃがみA→立ちB→しゃがみC】Ⓔ▶【立ちB→しゃがみB】Ⓙ▶【C→B】Ⓙ▶【B→C】Ⓒ▶Cヘヴンズフォールの連続技が決まり、安定したダメージを与えられるぞ。

●ペトラ補足:タイムオーバー間際や勝てそうにないラウンドでは、L.G.A charge-3でエーテルストックをためておこう。アルカナゲージは次のラウンド開始時に完全回復するので、ゲージの節約になるぞ。

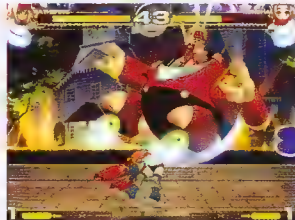
キャサリン京橋
Catherine Kyohbashi

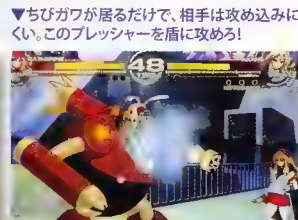
驚異的な新超必殺技の追加により、立ち回り能力が向上したキャサリン。ちびガワの存在を盾にして、相手の行動範囲を制限せよ!

Text:ケンちゃん

種別	技名	コマンド
特	地上:←+C、↙+C、→+C、↘+C	
必	ミサイル発射やー!	→↓↘+攻撃(地)
必	ラリアットぶんぶんぶん!	↓↙←+攻撃(地/空)
必	押しつぶしたるっちゅーねん!	←↙↓↘→+攻撃(地/空)
必	せくしーきゅーとなヒップでドン!	↓↓+攻撃(空)
必	滞空防御も完璧やでー!	BC同時押し(空、キャンセルでの発動はできない)
超	ミサイルぎょーさん発射やでー!	→↓↘+AB同時押し(地)
超	めっちゃ回るでラリアット!	↓↙←+AB同時押し(地/空)
超	みんなのヒーローちびガワ発進!	↓↓↓+AB同時押し(地)
C	回転力は遠心力で破壊力や!	→←↙↓↘→+AB同時押し(地)

ちびガワの性能を知る

まずは立ち回りの軸となる、みんなのヒーローちびガワ発進!の性能を把握することが大事。発動モーションは短いため、相手と離れた位置ならもちろん、通常技などをキャンセルして出してもほぼ安全に発進させられる。発進したちびガワは、基本的に相手が居る方向にゆっくりと歩いていく。相手がちびガワの移動方向とは逆に移動しても、サーチして逆方向へと歩き始めるぞ。そして、「キャサリンが攻撃をくらう」、「ちびガワが攻撃をくらう」、「相手がちびガワに接近する」ことで爆発する。爆発には長時間残る多段の攻撃判定があるので、この性能を盾に相手を追い詰めていこう。

▲せくしーきゅーとなヒップでドン!はA、B、Cの順で前進距離が長くなる。

▼攻撃判定が大きく容易にめくりを狙える上、ヒット後はしゃがみAで追撃できる。

▼ちびガワが居るだけで、相手は攻め込みにくい。このプレッシャーを盾に攻めろ!

連続技

Ⅰ【立ちA→立ちB→しゃがみE】Ⓔ▶ハイジャンプ【A→B→C→B】Ⓙ▶【B→C】 ダメージ:7960

Ⅱ せくしーきゅーとなヒップでドン!Ⓒ▶みんなのヒーローちびガワ発進!→しゃがみA (1段目)Ⓙ▶【A→(遅め) B】→(着地)しゃがみA (1段目)Ⓙ▶【A→B】→【B→C→E】 ダメージ:9051

Ⅰは、しゃがみEの硬直をエクステンドフォースでキャンセルしつつ、素早くハイジャンプ昇りAで追撃する。以降は最速でアルカナコンボをつなぐだけだ。Ⅱは、地上の相手にせくしーきゅーとなヒップでドン!をヒットさせた後の追撃。最初のジャンプ【A→B】部分は、つなぎを遅らせて着地しよう。

ゼニア・ヴァロフ
Zenia Valov

一部の技が細かく調整されたゼニア。接近戦を挑みつつ、強化された二つの技を使ってガードクラッシュからの追撃を狙おう!

Text:age

種別	技名	コマンド
特	地上:→+B /空中:→+B	
必	吼える黒きウラガーン	←タメ→+攻撃・↓↙←+攻撃(地)
必	猛る暗きタルナーダ	↓タメ↑+攻撃・→↓↘+攻撃(地)
必	金色のイディナローク	↓↙←+攻撃(地)
必		→↓↘+攻撃(地)
必		→↓↘+攻撃(空)
必	征くはヴィールヒ	↓↘→+攻撃(地)
必	掻き乱すパルイーフ	征くはヴィールヒ中に攻撃(地)
必	コーラカルを穿つ夜	征くはヴィールヒ中にAD同時押し(地)
超	エリダラーダは遠過ぎて	←↓↙+AB同時押し(地)
超	戦火に響くタルチオーク	↓↙←+AB同時押し(空)
超	タレアドールは倒れない	↓↘→+AB同時押し(地)
C	終わりを告げるラススタヴァーニィ	征くはヴィールヒ中に→↘↓↙←+AB同時押し(地)

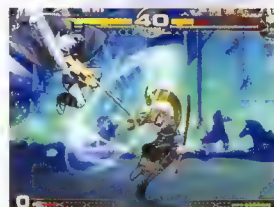
強化された技を活用せよ!

アルカナ技でけん制しつつ、空中ダッシュやガードさせれても有利なA掻き乱すパルイーフで攻め込むのが基本。なお、C掻き乱すパルイーフは2段技になり、1段目は空中ガード不能、2段目は中段。1段目はキャサリンときら以外しゃがまれると当たらないので、後方&垂直ジャンプを狙って使いたい。

ガードを崩す手段として役立つのが、ガードクラッシュ効果があり前作より発生が早くなったC吼える黒きウラガーン&C猛る暗きタルナーダ。エクステンドフォース中はさらに発生が早くなるので、通常技や必殺技をエクステンドフォースでキャンセルしてすぐに出す、といった連係も有効だ。

ガードクラッシュ時は追加入力の金色のイディナロークがヒットするので、ゲージはなるべくエリダラーダは遠過ぎてに使い、火力を上げておきたい。

C吼える黒きウラガーンから強化版の金色のイディナロークをヒットさせた後は、→+Dのホーミングキャンセルで追いかけて追撃を決めたい。

C猛る暗きタルナーダ後は、キャンセルでタレアドールは倒れないを出せば追撃になる。ヒット後はさらに→+Dのホーミングキャンセルから【しゃがみA→立ちC】とつなぎ、Ⓒ▶征くはヴィールヒ～A掻き乱すパルイーフから追撃を狙おう。

通常技などをエクステンドフォースでキャンセルした後は、中段になるジャンプ直後の空中金色のイディナロークを狙うのも有効だ。

連続技

Ⅰ【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC (2段目)】Ⓔ▶立ちCⒸ▶A征くはヴィールヒ～A掻き乱すパルイーフ→【しゃがみA→立ちC】Ⓒ▶A征くはヴィールヒ～A掻き乱すパルイーフ→立ちBⒿ▶【B→E→B】Ⓙ▶【C→E】 ダメージ:7974

Ⅱ (エクステンドフォース発動中) C吼える黒きウラガーン(相手ガード)～強化版金色のイディナロークⒽ▶(→+D)→立ちCⒸ▶A征くはヴィールヒ～A掻き乱すパルイーフ→【しゃがみA→立ちC】Ⓒ▶A征くはヴィールヒ～A掻き乱すパルイーフ→【しゃがみA→立ちC】Ⓒ▶B吼える黒きウラガーン～A金色のイディナローク ダメージ:9927

Ⅰは、エクステンドフォースを使ったアルカナゲージを使わない連続技。立ちB以降は、かなり早めにつながないと連続ヒットしないので注意。Ⅱは、C吼える黒きウラガーンでガードクラッシュさせた後の追撃。相手をほぼ間違いなく画面端に追い込むので、締めにジャンプしての空中連続技は決まりにくい。

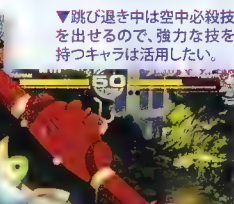
システム知識集 その7

ガードキャンセル (←+D)

相殺判定がある→+Dと違い、こちらは回避～反撃に適している。うまく使い分けよう。

ガード硬直中に←+Dを入力すると、硬直をキャンセルして通常の←+Dより少し高く跳び退き、そこからダッシュに移行(ゲージを一つ消費)。出始めから長い無敵時間があるので、動作の大きな技への連係を読んで使えば、回避後に反撃を決められる。また、跳び退いている間は空中必殺技が出せるので、それらを持っているキャラであれば、より早いタイミングで反撃に転じられるぞ。

空中版は後方に素早く移動後、相手に向かって進む。地上版と違って、無敵時間が切れた後にスキが無い。

▲技を空振りさせれば、相手はその硬直を各種キャンセルでフォローできない。

▼跳び退き中は空中必殺技を出せるので、強力な技を持つキャラは活用したい。

あるかな3 ひみつメモ

●キャサリン補足:せくしーきゅーとなヒップでドン!は相殺が起こらず、空振り時はダウン状態。また、着地前は中段で接地時の衝撃波は下段だ。奇襲に使い、みんなのヒーローちびガワ発進!でスキを軽減しよう。

●ゼニア補足:エクステンドフォース中のクリティカルハートは、ボタン押しっぱなし～放しの入力が4回連続で入る。最初の3回はかなり早いので、ボタンを放したらすぐに押しっぱなしにするよう気を付けよう。

強化点を攻めに生かせ！

ドロシー・オルブライト
Dorothy Albright

待望の中段技と空中ガード不能技が追加され、攻め手が増えたドロシー。使う間合いやその後の連続技を覚えて、攻撃力をアップするべし。

Text:OYZ

特	地上:→+A、→+B、←+B、↘+C／空中:↓+B	
必	ジャック・ラビット	↓↘→+攻撃(地／空)
必	クイーン・ビー	ジャック・ラビット中に攻撃(空)
必	キング・バード	クイーン・ビー中に攻撃(空)
必	グラウンド・テン	↓↙←+攻撃(地)
必	フライング・エース	↓↙←+攻撃(空)
必	シャッフル	→↓↘+攻撃(地)
超	トリプル・フェイス	↓↘→+AB同時押し(地／空)
超	テン・オブ・スペード	↓↙←+AB同時押し(地)
超	スペキュレイション	↓↙←+AB同時押し(空)
超	リフル・シャッフル	→↓↘+AB同時押し(地)
超	ミスディレクション	←↙↓↘→←+AB同時押し(地)
超	ミスディレクション	←→↘↓↙←+AB同時押し(地)
C	マジシャンズ・チョイス	↓↓↓+AB同時押し(地)

二つの特殊技と新たな役を生かす

→+Bは中段攻撃で、間合いが近ければ連続技に発展できる。画面中央なら→+BⒸAシャッフルⒺ→+AⒿ〜空中連続技。エクステンドフォースでのキャンセル後、素早く→+Aを出すのがコツだ。エクステンドフォース発動中なら、【→+B→(遅め)しゃがみC】→【立ちA→←+B】とつなぎ、空中連続技へ。→+BⒸAシャッフルⒸトリプル・フェイス→←+BⒿ〜空中連続技も可能で、シャッフルⒸリフルシャッフルの連続技より高威力となる。

間合いが遠い場合は【→+B→立ちC】とつなぐ。ガードされてもほぼ反撃を受けないが、多用するとガードキャンセルからの反撃を狙われるので注意。

一方、→+Aは空中ガード不能。リーチが短いので、当てやすい状況を作って狙いたい。例えば、フロントステップ〜ジャンプやホーミング移動で勢いを付け、空中の相手にジャンプ【A→B→(遅め)A】やジャンプ【A→B→C】をガードさせる。近距離で相手より先に着地できるので、→+Aを当てられるぞ。その後はジャンプキャンセルから空中連続技だ。

立ち回りはでは、けん制の空中ジャック・ラビットや　クイーン・ビーを増やしたい。その後、2ペアや3カードを作りやすいぞ。相手の動きを止めるけん制にはなるので意識しておこう。

エクステンドフォース中は動作が早くなるので、中段の→+Bを見切られにくい。この後のしゃがみCは少し遅めに出すこと。

連続技

I【しゃがみA→立ちB(4段目)→しゃがみB(4段目)→↘+C(1段目を当てた瞬間に)】Ⓔ空中ダッシュC→(着地)ジャンプC→(着地)ジャンプB(4〜5段目)ⒿB(4〜5段目)Ⓒジャック・ラビット〜クィーン・ビー〜キング・バード　ダメージ:7412程度

II(相手画面端)【→+B→立ちC】→【立ちA→立ちB(4段目)】ⒿB(4〜5段目)Ⓙ【B(4〜5段目)→E】Ⓒトリプル・フェイス→降りジャンプC→(着地)垂直ジャンプEⒸジャック・ラビット〜クィーン・ビー〜キング・バード　ダメージ:10075程度

どちらの連続技もB系通常技の当たり方でダメージが若干変化。なるべく多段ヒットさせた方が、ダメージは大きくなる。Iは下段始動の基本連続技。IIは画面端限定。垂直ジャンプEは、頂点を少し過ぎたところで当てよう。このとき、相手との距離が遠いとジャック・ラビットが連続ヒットしないので注意。

このポテンシャルはまさに本物!!

エルザ・ラ・コンティ
Elsa La Conti

今作で強力な新技をいくつも会得し、攻めが多彩になったエルザ。システム変更による恩恵も大きい、イチオシのキャラだ。

Text:がーくん

特	地上:→+B、←+C／空中:←+B	
必	サンクトゥス	↓↘→+攻撃(地／空)
必	クレド	→↓↘+攻撃(地／空)
必	グロリア	↓↙←+攻撃(地)
必	キリエ	←↓↙+攻撃(地)
必	ベネディクトゥス	↓↓+攻撃(地／空)
必	アニュス	↓↑+攻撃(地)
必	コムニオ	↓↙←+攻撃(空)
超	グラディウス	→↓↘+AB同時押し(地／空)
超	追加攻撃	グラディウスヒット後に→↓↘+攻撃
超	セキュリス	↓↙←+AB同時押し(地)
超	追加攻撃	セキュリスヒット後に↓↙←+攻撃
超	ランケオラ	↓↘→+AB同時押し(地)
超	追加攻撃	ランケオラヒット後に↓↘→+攻撃
C	レクイエム	アニュス中に↑↓←→+AB同時押し(地)

コムニオの可能性は無限大!

三つの超必殺技は、それぞれ派生技が追加された。ランケオラの派生技は、画面端に到達すれば追撃ができる。【立ちA→→+B】で拾おう。グラディウスの派生技は相手を地面でバウンドさせ、追撃が可能。地上グラディウス後は立ちAで追撃し、CクレドⒸグラディウス後なら、空中ダッシュ【A→B】Ⓙ〜と追撃しよう。セキュリスの派生技は、ダウン中の相手に当てても強制的にダウンを奪える。

コムニオは空中から杭を投げる新技で、A、B、Cの順に遠くに投げる。投げた後は4カウントの間、使用できなくなるので注意。ヒット時は地上、空中を問わず、相手を強制的に地上のけぞり状態にする。空中連続技の途中に組み込めばさらに追撃できるものの、ダメージ補正はきつめ。相手を長い時間拘束できる点を生かし、相手ののけぞりが解ける瞬間を狙って攻めた方が得策だ。画面端なら、コムニオ後に連続ヒットしないタイミングで空中ダッシュ【A→B】と空中ダッシュCを使い分ければ、ガードの表裏を惑わせられる。ほかにも、連続技Iで画面端に到達していたら、Cコムニオから着地後すぐにCサンクトゥスを出すのも有効な戦法。この後は若干有利な状況かつ時間差で相手の頭上に瓶が落ちてくるので、攻めやすいのだ。

空中ダッシュCの対になる選択肢として、空中ダッシュAコムニオ→着地しゃがみAの下段も交ぜてガードを揺さぶろう。

連続技

I【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC→しゃがみE】Ⓔ垂直ジャンプ〜ニュートラルD→ジャンプ【E→A→E→A→B】Ⓙ【A→B→←+B→E→C】ⒸCコムニオ　ダメージ:8266

II【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】ⒸキリエⒽ(→+D)→【立ちB→→+B】Ⓙ【A→B→←+B→C】→【しゃがみA→立ちB→立ちC】　ダメージ:7258

Iは、エクステンドフォースを使用した連続技。垂直ジャンプ後すぐにニュートラルDで追いかけ、相手の斜め下からジャンプEで追撃しよう。ジャンプ攻撃はすべて最速でつなぐこと。コムニオの代わりにジャンプEで締めてもいい。IIは、アルカナゲージを使った連続技。ジャンプ中←+Bを若干遅らせて出すのがコツだ。

システム知識集 その8

空中復帰／壁受け身

追撃を避けるために必須となる二つ。完璧な防御手段ではないので注意しつつ使おう。

空中でのやられ状態中にABCいずれかのボタンを押すと、体勢を立て直す空中復帰が可能。レバー前、後ろ、ニュートラルでそれぞれ軌道が異なる。ただし、くらった技の空中復帰不能時間が経過するまでは、空中復帰ができない。

立ちEなどをくらって壁に吹っ飛ばされた後は、ABCDいずれかのボタンを押し続けておくと、壁受け身が可能。こちらはレバーを下方向に入れておくと軌道が変わるぞ。

どちらも動作中は打撃技に対して無敵だが、空中投げに対しては無防備なので注意したい。

▲基本的には空中復帰をしっかり取って、余計な追撃はくらわないようにしたい。

▼壁受け身後は攻められやすい。相手が追ってきたら、投げ抜けの準備をしよう。

●ドロシー補足:シャッフルはボタンで性能が異なる。Aは発生が3フレームと早いが無敵時間は無し。Bは無敵時間があるが発生少し前に切れる。Cは発生が遅いが、出始めから攻撃発生後まで無敵時間が続く。
●エルザ補足:ベネディクトゥスは、聖水未設置時に使うとその場に聖水を設置。Aクレドは発生が3フレームに。Cクレドは5段目が空中ガード可能に。ジャンプCはシステムの変更により、空中カウンターヒット時に追撃できる場合も。

今作のクラリーチェは相手の体力やアルカナゲージを吸い取る技がそろっている。ゲージを操作して、相手の行動を制限してしまおう。

Text:ケンちゃん

特	地上:←+C／空中:↙+C	
必	ラ・グランフィア ※1	↓↘→+攻撃(地／空)
必	ラ・ファーラ ※1	↓↑+攻撃(地)
必	タルダ	↓↘→or↓↑+攻撃(押しっぱなし)(地／空)
必	ドゥーエ	※1中に↓↘→+攻撃(地／空) or↓↑+攻撃(地)(事前の技と違うボタンのみ可能)
必	ラ・バレストラ	←↓↙+攻撃(地)
必	ラ・ブレッザ	↓↙←+攻撃(空)
必	ラ・カテーナ	→↘↓↙←+攻撃(地)
超	イル・フラコ	↓↘→+AB同時押し(地／空)
超	イル・クローマ	→←↙↓↘→+AB同時押し(地)
超	イル・ティローネ	→↓↘+AB同時押し(地)
超	イル・ラピメント	→↘↓↙←↖↑+AB同時押し(地)
C	ラ・ヴィチェンダ	イル・ラピメント効果中に↓↓+攻撃(地)(ゲージ消費無し)
C	イル・リズヴェッリオ	イル・ラピメント効果中に→↘↓↙←+AB同時押し(地)

新技と変更点をチェック

ラ・ファーラは、クラリーチェの頭上を爪で切り裂く技。しゃがみEからの追撃に使えるほか、頭上から跳び込んでくる相手への対空に役立つ。なお、ラ・グランフィアと違って派生版(ドゥーエ)でもボタン押しっぱなしでタルダに変化する。

ラ・ヴィチェンダはイル・ラピメント効果中の追加技で、使うたびに体力吸収効果とアルカナゲージ上限値の吸収効果が切り替わる。相手のアルカナゲージの上限を減らせば、超必殺技だけでなく各種ガードキャンセルも抑制できるぞ。

既存の技で最も注目したいのが、コマンド投げのラ・カテーナ。前作同様ヒット時に追撃が可能な上、相手のアルカナゲージを空にする効果がある。決めた後は一気に攻め立てるチャンスだ。

魔のアルカナのエクステンドフォースと組み合わせれば、相手の体力、アルカナゲージ減少量がアップ!

イル・ティローネは、画面端でのラ・グランフィア後に狙うといい。不用意に受け身を取った相手に、空中でヒットするぞ。

新超必殺技のイル・ティローネは、クロマシアスが周囲に炎を吹き上げる。攻撃発生は遅いものの、攻撃範囲が広く空中ガード不能だ。

連続技

I【しゃがみA→しゃがみC(3段目)】Ⓒ▶Bラ・グランフィアⒸ▶イル・ラピメント→フロントステップ←+CⒸ▶Bラ・グランフィア～Aドゥーエ(↓↘→版)Ⓔ▶フロントステップ～ジャンプ【A→B→C→E】Ⓒ▶Cラ・グランフィア　ダメージ:6081

II【←+C→しゃがみE】→Cラ・ファーラⒽ▶(ニュートラルD)【A→B→C→E】Ⓒ▶Cラ・グランフィア　ダメージ:6969

Iは、イル・ラピメントを発動して相手の体力を吸収し、エクステンドフォースを使って追撃を伸ばしたもの。イル・ラピメント後は最速でフロントステップして←+Cを出そう。ドゥーエ後の追撃は、フロントステップからジャンプするのがコツだ。IIのラ・ファーラは、しゃがみE の硬直が解けてから出しても間に合う。

アンジェリアの神髄は、やはり「とつげーき!」からの連続技。リーチに優れた技を駆使し、相手に的を絞られないような動きを心掛けよう。

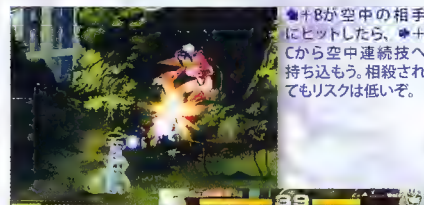
Text:よるよる

特	地上:→+AorB、→+C、↘+攻撃／空中:→+攻撃	
必	そのきらめきはスターライト	↓タメ↑+攻撃・任意のレバー方向+攻撃(地)
必	そのきらめきはスターライト	←タメ→+攻撃・任意のレバー方向+攻撃(地／空)
必	あなたに贈る幸せのかたち	→↓↘+攻撃(地／空)
必	切ない想いを受け止めて	攻撃ボタンを一定時間押し続けた後に放す(地)
必	お願い私をつかまえて	→↘↓↙←+攻撃(地)
超	このまなざしはムーンライト	↓↘→+AB同時押し(地／空)
超	このまなざしはムーンライト	→↓↘+AB同時押し(地)
超	抱きしめたいよマーリン!	↓↙←+AB同時押し(地)
超	あの流れ星にお願いを!	抱きしめたいよマーリン!中に←↙↓↘→+AB同時押し(地)
C	乙女心は不安定なの!	AC同時押し・B・AC同時押し(地)

何はともあれ、とつげーき!

射程の長い→+Bやジャンプ中→+Bを使って相手の動きを制限しつつ、そのきらめきはスターライト(以下スターライト)による奇襲や、相手を跳び越えながらのジャンプCによるめくりを狙うのが基本。スターライトがガードされた場合は、追加攻撃やホーミングキャンセルフォローしよう。相手の跳び込みに対して↘+Bや→+Cでけん制しておけば、攻め込まれにくい状況を作り出せるはずだ。

ガードを崩す手段には、相手を通り抜けるようにスターライトをガードさせ、↙への追加攻撃で戻ってくる、という連係がある。追加攻撃のガード方向が逆になるので、たまに交ぜていこう。

なお、スターライトはA、B、Cの順に移動距離が長く、相殺判定の持続時間が短くなり、←タメ→版は順に発生が遅くなる。相殺判定はどれも動作開始直後からあるが、発生直前まで持続するのはAのみ。近距離はA、遠距離はCと使い分けよう。

↘+Bが空中の相手にヒットしたら、→+Cから空中連続技へ持ち込もう。相殺されてもリスクは低いぞ。

スターライトは発生前に相殺した場合、攻撃判定が出ないようになったので注意。相手のジャンプ攻撃と相殺した後は、空中投げを狙ってみよう。

連続技

I【しゃがみA→しゃがみB→立ちC】Ⓒ▶Bそのきらめきはスターライト(←タメ→版)Ⓗ▶(↘+D)→【立ちB→↘+C】→フロントステップ【立ちA→立ちB→(遅め)立ちC→→+C】Ⓙ▶【B→C(2～4段目)】Ⓙ▶【B→E】　ダメージ:8746程度

II【しゃがみA→しゃがみB→立ちC】Ⓔ▶立ちCⒸ▶Bそのきらめきはスターライト(←タメ→+B)→【立ちA→立ちB→(遅め)立ちC→→+C】Ⓙ▶【B→C(2～4段目)】Ⓙ▶【B→E】　ダメージ:8078程度

Iは、↘+Cを使ってダメージを稼ぐ連続技。リーゼロッテとフィオナには、フロントステップ後を【立ちA→→+C】にしよう。IIは、エクステンドフォース中にスターライトの終わり際をヒットさせると、キャンセルせずに追撃できることを利用したもの。立ちCⒺ▶立ちCの部分で、タメ時間を稼ぎやすいのもポイントだ。

システム知識集 その9

ダウン回避

地面にたたき付けるような技をくらった後はこれの出番。2種類を使い分けよう。

ダウンする前にABCDいずれかを押し続けておくと、受け身を取ってダウンを回避する「ダウン回避」が可能。

レバーを後ろに入れていると、大きく跳び退く動作になる。後半は投げられ判定が生じるが(打撃に対しては無敵)、その前に必殺技やホーミング移動でキャンセルできるので、相手が投げに来ると読んだら迎撃することも可能。

レバーニュートラルor前の場合は、ほぼその場で復帰する。動作を一切キャンセルできず、終わり際に投げ技を重ねられると回避できないが、動作が短いのが利点だ。

▼攻めてきた相手を必殺技で迎撃!　読まれない程度に使っていこう。

▲レバー後ろのダウン回避後は動作が大きいが、途中から必殺技でキャンセル可能に。

●**クラリーチェ補足**:連続技Iを【しゃがみA→しゃがみC→←+C】Ⓒ▶Cラ・グランフィアⒸ▶イル・ラピメント→←+CⒸ▶Cラ・グランフィアⒺ▶フロントステップ←+Cとすれば、相手の体力をより吸収できる。

●**アンジェリア補足**:切ない想いを受け止めては、ボタンを押し続けた時間によって3段階に性能が変化。最大ため(約50カウント)時は、しゃがんだ相手に当たりにくいが無敵時間が付く上にガード不能となるぞ。

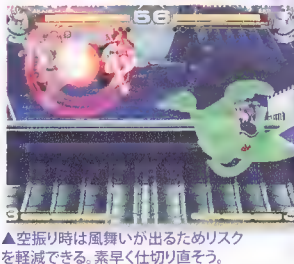
新技の月吼えを徹底解説。詳しい性能を理解し、ぜひとも使いこなしてほしい。エクステンドフォースを絡めた連続技も覚えておこう。

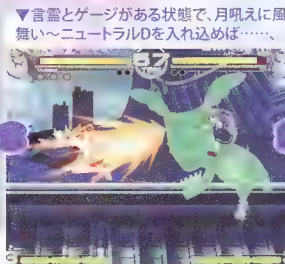
Text:伝説のオタク

	技名	コマンド
特	地上:→+C	
必	魂振り	↓↓+攻撃(地)
	風払い	↓↘→+攻撃(地)
	鳥翔け	↓↘→+攻撃(空)
	月砕き	→↓↘+攻撃(地/空)
	花薙ぎ	↓↙←+攻撃(地/空)
	花映し	←↓↙+攻撃(地)
	風舞い	←↙↓↘→+攻撃(地/空)
	月吠え	↓↑+攻撃(地)
	風紋	BC同時押し
		↓+BC同時押し
		空中でBC同時押し
超	満月落とし	→↓↘+AB同時押し(地/空)
	あかね分身の術	↓↙←+攻撃(地)
C	瞬刻	→↘↓↙←→+AB同時押し・ボタン連打(地)

月吼えを使いこなせ

月吼えは、前方に跳び蹴りを繰り出す新技。ボタンによる性能差は無く、発生は13フレームで持続は6フレーム。突進力が高いので、けん制や奇襲に役立つ。ヒット時はⒽ▶(ニュートラルD)からジャンプBⒿ▶【B→C】Ⓒ▶月砕き〜花薙ぎ(ダメージ:8232)など連続技になるため、見返りも大きい。

だが、月吼えは攻撃判定が無くなってから着地直後までは言霊キャンセルができないので、ヒットと空振りの両方に対応するのは難しい。そこでオススメなのが、月吼え後に「風舞い→ニュートラルD」と素早く入力する方法。ヒット時はホーミングキャンセル、空振り時はキャンセル風舞いになるぞ。

▲空振り時は風舞いが出るためリスクを軽減できる。素早く仕切り直そう。

▼言霊とゲージがある状態で、月吼えに風舞い〜ニュートラルDを入れ込めば……、

▲ヒット時はホーミングキャンセルに、余裕を持って追撃できるぞ。

連続技

Ⅰ【立ちA→立ちB→しゃがみCⒽ▶(→+D)→【立ちB→→+C(1段目)】Ⓙ▶空中ダッシュB→(着地)立ちBⒿ▶【A→B】Ⓙ▶【B→C】Ⓒ▶花薙ぎ　ダメージ:8350

Ⅱ(相手画面中央)【立ちA→立ちB→しゃがみC】Ⓔ▶フロントステップしゃがみC→【立ちA→しゃがみC】→【立ちA→立ちB→立ちC(1段目)→→+C(1段目)】Ⓙ▶【A→B】Ⓙ▶【A→B】Ⓒ▶花薙ぎ　ダメージ:9092

Ⅰは、→+D後の立ちBをなるべく低めで当てるのがコツ。Ⅱは、一部アルカナ限定だが→+C後をジャンプ【A→E→A→B】Ⓙ▶【A→B】Ⓒ▶月砕きⒸ▶満月落としにするとダメージがアップする。画面端では、Ⅰの始動からしゃがみCⒺ▶フロントステップ立ちBとつなぎ、そのままⅠと同じ構成で連続技を決めるといい。

今作のなずなは、エクステンドフォースを使ったガード崩しが熱い。ガード硬直中を狙い、立ち状態限定の連続技を決めよう。

Text:ケンちゃん

	技名	コマンド
特	地上:→+A、↓or→or↘or↓or←or↙+BC同時押し/空中:→+B	
必	杖術・真鉋(じょうじゅつ・まかな)	↓↘→+攻撃・攻撃ボタン連打(地)
	杖術・魂極(じょうじゅつ・たまきわ)	→↘↓↙←+攻撃(地)
	獣術・陽炎(じゅうじゅつ・かぎろい)	→↓↘+攻撃(地/空)
	鳥術・鵺鳥(ちょうじゅつ・ぬえどり)	霊鳥追従モード中に↓↓+攻撃(地)
	鳥術・鶴(ちょうじゅつ・はいたか)	霊鳥遠隔モード中に↓↓+攻撃(地)
	鳥術・梓弓(ちょうじゅつ・あずさゆみ)	←↓↙+攻撃(押しっぱなし)(地)
	鳥術・白真弓(ちょうじゅつ・しらまゆみ)	↓↙←+攻撃(押しっぱなし)(地)
	召喚・天狼(しょうかん・てんろう)	→←↙↓↘→+A(地)
	召喚・玉兎(しょうかん・ぎょくと)	→←↙↓↘→+B(地)
	召喚・鈴蜂(しょうかん・すずばち)	→←↙↓↘→+C(地)
	霊術・朝露(れいじゅつ・あさつゆ)	↓↑+攻撃(地)
超	聖杖・真十鏡(せいじょう・まそかがみ)	↓↘→+AB同時押し(地/空)
	鳥獣・五百重波(ちょうじゅう・いおえなみ)	↓↙←+攻撃(地)
	解放・射干玉(かいほう・ぬばたま)	→←↙↓↘→+AB同時押し(地)
C	封呪・鳴神(ふうじゅ・なるかみ)	→↘↓↙←→+AB同時押し・←・↓・←・↓・←・↓・←・↓・←・AB同時押し(地)

昇りジャンプ攻撃を出せ!

エクステンドフォース発動中は、ある程度離れた間合いからの前方ジャンプ昇り【C→B】とフロントステップしゃがみAの使い分けで、中下段の二択を迫れる。地上技をエクステンドフォースでキャンセルしつつ狙ってみよう。また、中段のしゃがみC(2段目)をガードさせつつⒺ▶前方ジャンプ昇り【B→C】とすると、立ちガード姿勢で硬直中の相手に当たるため、中段攻撃として機能するぞ。

新必殺技の鳥術・白真弓は、動作中にレバーを上下に入れることで、矢の発射方向を変えられる。相手が遠距離に居る状況でのけん制に使い、相手の場所を先読みして矢の方向を変えよう。

▲中段攻撃のしゃがみCは見切られやすいが、ガードさせた後は二択のチャンスだ。

▼相手は立ちやられになるので、状況限定の連続技Ⅱを狙える。今作ならではの崩しだ。

▼鳥術・白真弓は鳥術・梓弓と同じく、A版が連射間隔が長く、C版が短い。

連続技

Ⅰ【しゃがみA→立ちB(1段目)→しゃがみC(1段目)】Ⓔ▶ジャンプ【B→→+B】→(着地)しゃがみBⒿ▶BⒿ▶【B→C→B】Ⓒ▶A獣術・陽炎Ⓒ▶聖杖・真十鏡　ダメージ:8355

Ⅱ(エクステンドフォース発動中、相手立ち状態、このは、リーゼロッテ、ドロシー、アンジェリア以外)ジャンプ【B→C】→{(着地)フロントステップ【しゃがみA→立ちB(1段目)】Ⓙ▶【B→C】}×2→(着地)フロントステップしゃがみC(1段目)Ⓒ▶杖術・魂極　ダメージ:10610

Ⅰはエクステンドフォースを発動した瞬間にジャンプして昇りでBにつなぎ、少し遅らせてジャンプ中→+Bにつないで着地しよう。Ⅱは、背が小さいキャラ以外に決められる、立ち状態限定の連続技。ジャンプ【B→C】を決めて着地した後は、フロントステップで接近してからしゃがみAにつなごう。

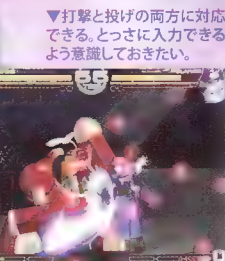
システム知識集 その10

実戦テクニック

ここでは、知っておくと得をする二つのテクニックを紹介する。どちらもかなり重要だぞ。

●ハイジャンプガード:ジャンプの動作開始から空中判定になるまでの予備動作中は、投げられ判定が無い上にレバー←や↙で地上ガードが可能。ハイジャンプは先行入力が効くので、何かしらの硬直中に↙↘↙と入力すれば、打撃技はガード、投げ技は回避できる強力な防御手段となる。特に相殺後の攻防で役立つので覚えておきたい。

●空中ダッシュの入力:通常技Ⓙ▶空中ダッシュという動きは、通常技を当てた後に→→〜レバー上方向という入力でも可能。最速で空中ダッシュを出しやすいのが利点だ。

▲ハイジャンプガードは相殺後の攻防で役立つ。素早く↙↘↙と入力すれば……、

▼打撃と投げの両方に対応できる。とっさに入力できるよう意識しておきたい。

●あかね補足:連続技Ⅱは、エクステンドフォース後に【立ちA→しゃがみC】を4セット決めることも可能。ただし、しゃがみC後に一瞬フロントステップする必要があり、相手キャラによっては決めにくい(決まらない)。
●なずな補足:前作では霊力ゲージが減少していた霊鳥遠隔モードだが、今作では若干霊力が回復していくようになった。また、獣術・陽炎は動作が変化しており、C版は後方に下がる動作中に無敵時間がある。

今月は稼動を目前に控えた「ポップンミュージック18 せんごく列伝」の最新情報と、待望の新作である「DDR X2」のロケテストリポートの二本立てでお送りしていくぞ!

戦国時代の幕開け!? 新作稼働直前情報!

pop'n music ポップンミュージック18 せんごく列伝(れつでん)

pop'n music18 せんごく列伝
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：9ボタン
■発売日：2010年1月20日稼働予定
■使用基板：—

Text：はなだ

稼動まで1カ月を切った『ポップンミュージック18 せんごく列伝』。稼動直前情報とオリジナルe-AMUSEMENT PASS画像画像を大公開!

今度のポップンは戦国風味! 目指すは天下統一!?

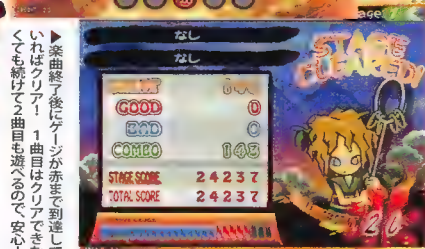
『ポップンミュージック18 せんごく列伝』は、せんごく時代をテーマに和のテイストを存分に盛り込んだ作品。前作では映画監督だったミミ、ニャミたちも、今作ではメガホンの代わりにポップン印の旗を持ち兵士として登場するほか、筐体上部には兜のポップも飾られており楽曲をプレイする士気を高めてくれること間違い無し! また、e-AMUSEMENT PASSを使えばプレイ記録保存や各種イベントなどにも参加可能。やり込み要素が増えるので持っていればさらにポップンが楽しくなるぞ。

e-PASSを使って旗揚げ!

e-AMUSEMENT PASSを使用すれば、プレイデータを保存できる。初プレイ時は、まずは名前を決めるところからスタート。ポップン戦国時代の幕開けだ!

◀左記の画面で黄色いボタンを同時押しするとプレイに合わせたオプションをつけられるぞ。

バトルモードで友達と合戦!

バトルモードは二人で1台の筐体を使って対戦するモード。三つのボタンで演奏しつつ、相手にオジャマをぶつけたりしてスコアを競おう。自ら訓練に明け暮れるだけではなく、時には友と一緒に鍛えてみるのも一興だ。

▶楽曲終了後にゲージが赤まで到達していればクリア! 1曲目はクリアできなくても続けて2曲目も遊べるので、安心!

稼働前におさらい！　今作のここに注目！

今作からは超チャレンジモードがお手軽に選べるようになったぞ。ボタンを押し忘れて間違ってチャレンジモードを選ぶことも無くなるはずだ。超チャレンジモードはGREAT判定よりも上のCOOL判定を加えた、ヘビーポッパー専用のモードだ。高得点を狙いにくいためノルマの達成が難しくなり、より濃いスコアアタックを楽しめることが可能。また、超チャレンジモードに限り、エクストラステージのゲージも通常と同じ仕様になるので、ミスが多くても途中で終了することは無い。

普通の「チャレンジモード」をこなせてきたら、「超チャレンジモード」にステップアップ！　COOLに決めろ！

常にCOOLを狙い続けるのは至難の技。集中力をどれだけ保てるかが鍵だ。ちなみに1ステージ目でSTAGE FAILEDになってもゲームオーバーにはならないぞ。

CHIKING

SUZUHIME

『ポップンミュージック18 せんごく列伝』稼動を記念してオリジナルe-AMUSEMENT PASSが販売決定！　カードの種類は全部で二種類。気になるデザインは右記に2枚の画像だ。どちらも個性的なデザインに仕上がっているぞ。数量に限りがあるので、稼働後はいち早く購入しよう！　なお、入手方法は各店舗によって異なるので、せんごく列伝が稼動したらお店や店員さんに問い合わせてみよう。

一つ目は相模や新キャラのSUZUHIME、KAGAMIが加わったポップンガールズカード

こちらはニャミ陣営に控える雄雄しいキャラクターたちに立ち向かう勇ましいミミの絵柄。

DDRシリーズ最新作、ロケテストリポート！

※画像はロケテスト版のものです

11月25日～12月3日の間、東京レジャーランド秋葉原2号店で『DanceDanceRevolution X2』のロケテストが開催された。熱狂的なファンに支持され、ロケテストでは多くのプレイヤーが列を成して本作の期待の高さを伺えた。ロケテストバージョンとなる今回は他BEMANIシリーズからの移植曲が目を引いていたが、製品版の収録曲の動向が気になるところ。

ゲームシステム部分ではオプションに追加があったようだ。今後の続報に期待しよう。

今作より導入された「HIDDEN+」、「SUDDEN+」と「HIDDEN+&SUDDEN+」。限られたエリアの譜面情報になるが、うまく使うとサポートになるかも？

『DDR X2』の周りには黒山の人だかり。本作の期待の高さを伺える。プレイヤー以外の人も足を止めてギャラリーをしていたぞ。

BEAT FREAKS

BEMANI Fan Cafe

BEMANIシリーズの広報担当の音乃でっす♪ テーマに沿った投稿イラストを募集するBEAT FREAKSを今月も音乃がお届けします♪

イラストコーナー　今月のテーマはお正月!

(神奈川県　もこノイドさん)

おもちで文字が書いてあるのが、かわいいですねっ♪　躍動感あふれるトラさんですが、少しおもちがたれてますよっ(汗)。気になりますっ!

(大阪府　SEN@オムさん)

お～着物で羽子板とは風流です～!　ほっぺを見るに、対戦相手は結構な腕利きですね……?

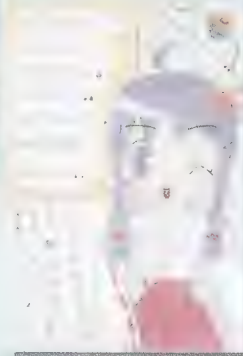
こちらも羽子板をお持ちですが、こちらはしっかりカメラ目線で決めポーズをしていてお美しい感じですねっ♪

(大阪府　J・Bさん)

(福岡県　赤松セリさん)

お、おせちに入っちゃってる!?　うは～見ているだけでおなかがペコペコになっちゃいます……。

わ～巫女さん姿かわいいですね～!　私もこちらにお参りして、ポップン上達のご利益にあやかりたいです～。

(静岡県　小鳥遊みどろさん)

今月のまとめ

どうも～、音乃でっす♪　今月もまたまたたくさんのイラストのご応募をいただきありがとうございましたっ!　私は、お正月は家族みんなでこたつに入ってゆっくり家族だんらんしていると思います～。初詣はおみくじを引きつつ、今年も健康で楽しくお仕事できることを祈願したいですねん!　皆さま、本年もBEMANIシリーズをよろしくでっす♪

次回のBEAT FREAKSは!?

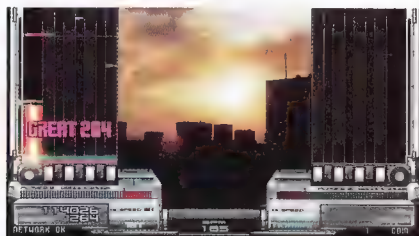
次号のイラストコーナーは「バレンタインデー」をテーマにしたBEMANIキャラの投稿イラストを掲載します!　また、同時に2010年4月号(2月末売り)のイラストを大募集!　募集するイラストのテーマは「ホワイトデー」です。イラストの締め切りは1月27日(水)。BEMANIキャラのバレンタインデーを皆さまのイラストで彩りましょう。たくさんのご応募お待ちしております。

BEMANI総合楽曲ランキング

前号より引き続き、BEMANIシリーズの総合楽曲ランキングをお届けしていきます!　今月は「beatmania IIDX 17　SIRIUS」が奮闘したようです。

順位	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	Elisha / DJ YOSHITAKA	183.3pts
2nd	bloomin' feeling / Ryu☆	167.1pts
3rd	月光蝶 / あさき	134.9pts
4th	She is my wife / SUPER STAR 満-MITSURU-	94.3pts
5th	Red. by Full Metal Jacket / DJ Mass MAD Izm*	81.2pts
6th	smooooch･∀･ / kors k	75.1pts
7th	この子の七つのお祝いに / あさき	43.9pts
8th	Turii ～Panta rhei～ / Zektbach	35.5pts
9th	凛として咲く花の如く / 紅色リトマス	27.6pts
10th	with me / Sota Fujimori	24.1pts

Pick Up Elisha

DJ Yoshitakaが贈るTRANCE CORE。ゲーム中の譜面ではチャージノートあり、バックスピンスクラッチありという『beatmania IIDX 17　SIRIUS』を象徴する楽曲の一つだ。

バックスピンスクラッチは1個所のみ。そこを成功させる否かで、この曲をクリアしたときの充実勘は雲泥の差だ。

☆SIRIUS冥利につきるランキング結果!?

前号では集計時期の関係かいまいちポイントが奮わなかった『beatmania IIDX 17　SIRIUS』(以下SIRIUS)であったが、今回はその鬱憤を晴らすかのように、「SIRIUS」の楽曲がランクイン。

特にトップに輝いた「Elisha」は楽曲人気もさることながら、譜面には「SIRIUS」を象徴する新ギミックを導入しており、そこも人気のポイントとなったか!?

投票者の声

バックスピンスクラッチ曲を増やしてほしい。(東京都　BLASTさん)／バックスピンスクラッチを失敗したときにやっちゃった感が……だが、それがいい。(岡山県　鉄 さん)

12年の時を経て銀翼の鷹(シルバーホーク)が甦る！
新たなる物語(いのち)の始まりを目撃せよ！

DARIUSBURST™
ダライアスバースト

ダライアスバースト	
■対応機種	：PlayStation Portable
■発売日	：2009年12月24日
■定価(UMD通常版)	：5,040円(税込)
■ジャンル	：シューティング
■発売/販売元	：タイトー
■CEROレーティング	：A(全年齢対象)

今冬、名作シューティング、ダライアスシリーズの最新作がPSPで登場！　1997年の『Gダライアス』以来12年ぶりとなる、ファン待望の完全新作をの情報を紹介するぞ。また、旧作のトッププレイヤーに発売前に少しテストプレイしてもらい、感想を聞いてみた。ご購入を迷っておられる読者諸兄は、ぜひとも参考にされたし！

今作のシルバーホーク(自機)の兵装は、ダライアスシリーズの伝統である「メインショット＋サブウェポン(ボム)」の形式を踏襲している。メインショットが「ミサイル→レーザー→ウェーブ」とレベルアップしていくのも、おおむね過去作通りの形だ。

今作のシルバーホークを特徴づけるのは、タイトルにもその名がある「**バースト**」システム。画面下部のゲージを消費し、自機から強力なビームを発射できるほか、発射ユニットを切り離して攻撃させることも可能(右写真)。ゲージは敵を攻撃することで回収できるため、攻略パターンの構築に組み込むと効果的。なお、バーストは敵も使用し、これに対してうまく自機のバーストを合わせると、『Gダライアス』をほうふつとさせるド派手な演出が発生するぞ！

▲敵のバースト攻撃をギリギリまで引きつけ、バーストを撃ち返すとカウンターが発生。威力が高い上に、撃破時はスコアが4倍に！

究極兵器「バースト機関」でベルサーを討て！

ダライアスバースト～ストーリー概要

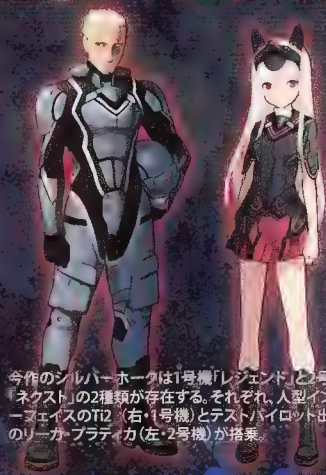
異星知性体への警戒を続けていたダライアス星近辺で、かつて人類と敵対した「ベルサー」の機体らしき残骸が回収される。

その中から発見されたアムネリア人の遺体と、究極兵器「バースト機関」の設計図は人々を驚愕させた。遠い昔、ダライアス星人の祖が旅立ったとされる惑星アムネリア。その住人たちは現在ベルサーに捕らえられ、新兵器開発に協力させられていたのだ。

ベルサー侵攻が近いことを知ったダライアスの人々は、バースト機関を搭載した戦闘機・シルバーホークバーストの開発を開始。闘いの準備が進む中、しかし侵略は意外なところから始まった。ベルサーはダライアス星の亜空間ネットワークをウィルスで攻撃したのだ。この攻撃によりネットワークにリンクした機体は、本来の力を発揮できないまま打ち倒されていく。

その中でウィルスの被害を受けなかった機体がある。ティアット宇宙軍基地に配備された、2機のシルバーホークバーストだ。

人類最後の希望を載せ、2機は敵本星へと飛び立つ――。

Prolog of DARIUSBURST

今作のシルバーホークは1号機「レジェンド」と2号機「ネクスト」の2種類が存在する。それぞれ、人型インターフェイスのTi2(右・1号機)とテストパイロット出身のリーカ・プラディカ(左・2号機)が搭乗。

ライトニングフランベルジュ

ハングリーグラトンズ

グレートシング

サウザンドナイフズ

ダークヘリオス

キャラクターデザイン：島田フミカネ、メカニックデザイン：海老川兼武、柳瀬敬之

超凄腕の ベテランスコアラーに聞いてみた！『ダライアスバースト』の印象

HI-SCORE PLAYER'S EYES

Gダライアス トッププレイヤー L2A-大明神氏 かく語りき！

12年ぶりにダライアスシリーズの新作ができるということで心待ちにしていましたが、やってみて久しく感じていなかったトキメキが蘇りました。

「稼ぎが楽しくて、やりこまずにはいられないなぁ」

バーストシステムはαビームの正統な進化発展形として見事に昇華されているといえるでしょう。

稼ぐ場合、道中ではバーストユニットの配置と向きは重要です。バースト中も向きの変更が可能なので、稼ぐにはより細かい操作が要求されそうですね。

ボス戦では粘りつつ、カウンターで倒すことになると思いますが、カウンター時の演出もさることながら、点の入り方もすさまじいものがありますね。桁が足りるのか心配するほどです。

いずれ到達するだろう洗練された究極の稼ぎプレイを想像すると、今から心躍ります。まずは1面プロを目指したいです。

ただ一つだけ文句を言わせてもらうと、「なんでこれがアーケードゲームじゃないんじゃー！」

業務用基板への移植を期待しています。

Profile:関西の「チャレンジャーアパパ天神橋店」を中心に活躍。現在は「Gダライアス」αゾーンに挑戦中。

ダライアス外伝 トッププレイヤー G.M.C.IMO氏 かく語りき！

いやー実に12年ぶり、ですか。個人的な思いとしては、やはりできたらアーケードで……とそれは置いておきまして。

今作では、バーストユニットの設置をいかに使いこすか？　というのがテーマになりそうです。各ゾーンの敵の配置や動きから有効な設置ポイントを探り、パターンを構築していくのが重要そうです。また、各ゾーンでの、早い段階での倍率上昇を考えたパターン作りも重要となるでしょう。

敵機が多数出現する場面では、バーストで連続的に敵機を倒していくことで、継続時間を伸ばす「バーストコンボ」(勝手に命名)で。綿密な戦略に基づき、バーストビームで敵機をなぎ倒していく爽快さ。相反するこの二つの要素が絡み合うことで、どのような新しい感覚が味わえるのかが楽しみです。

シリーズ伝統の演出や音楽にも注目。タイトーファンなら思わずニヤリという点も。

既存のシリーズ作品と比べると、全体のボリューム不足は否めないかもしれませんが、性能の異なる機体や各種モードが盛り込まれて、いろいろな楽しさを味わえます。長きにわたり楽しめる作品に発展してくれたら……と、ファンの一人として思います。

Profile:都内を中心に活動。「ダライアス」シリーズなどSTG全般を愛好。アクション系などにも手を出すことも。

Special Thanks to チャレンジャーアパパ天神橋店、HDK-ぴなちう

鈴姫

ナコルル

リムルル

七瀬葵先生からのコメント

『サムライスピリッツ閃』のキャラを描きました。大好きなナコルルは久しぶりです！ 描かせていただいてとてもうれしいです。発売になったばかりのXbox 360版もプレイしてみました。鈴姫の足にどうしても目が行ってしまう～！

SNKプレイモアからのコメント

アイヌ出身のキュートな姉妹に、シリーズ最新作『閃』のヒロイン"鈴姫"。三人娘それぞれの表情を特徴をおさえかわいく描いていただき、感激です！ 3Dになったサムスピ、只今発売中。プレイして、この娘たちをゲームでもお確かめ下さい!!

サムライ・ヒロインズ

15年以上の歴史を持つ『サムライスピリッツ』シリーズには、多くの麗しい女性キャラクターたちが登場している。中でも、"大自然のおしおきよ"という名セリフとともに、衝撃的なデビューを果たしたナコルルは、三鷹市水道部のポスターに起用されるなど、"ゲーム"という枠を飛び越える人気ぶりを見せつけ、長い格闘ゲームの歴史の中でも屈指の人気を誇るキャラクターとなった。そして、ナコルルの妹・リムルルも活発で愛嬌ある性格が人気を博し、"ナコリム"の愛称で格闘ゲーム界を代表する姉妹として絶大な人気を誇っている。

シリーズ最新作である『サムライスピリッツ閃』ではこの姉妹に加えて、新ヒロイン・鈴姫が登場したことも記憶に新しい。大剣を武器に闘うおてんばなお姫様は、その健康的なお色気はもちろん、新しい物語の始まりを予感させてくれるキャラクターということで大いに話題を呼び、"ナコリム"姉妹に並ぶ正統派ヒロインとして受け入れられていった。そしてこのたび、本コーナ『ギャルズ♡アイランド　萌え魂』において、このシリーズを象徴する三人のヒロインたちが、かつて『GAMEST』で"ナコリム"イラストを手掛けた七瀬葵先生の手で可憐に集結した。懐かしさと新しさが同居する、美麗なイラストを心行くまでたん能してもらいたい。

鈴姫にはダイナミックで見ごたえのある動作の技が多い。家庭用版でそのモーションを研究してみるのも"萌え魂"なのだ！

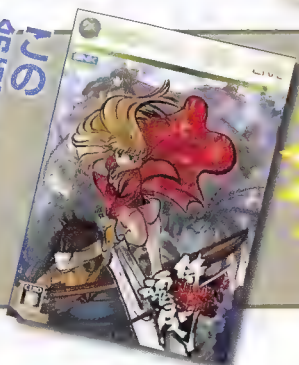
侍魂 閃 SAMURAI SPIRITS™

強さと美しさを合わせ持つ乙女たち

リムルル　鈴姫　ナコルル

Xbox 360版サムライスピリッツ閃 好評発売中!!

美麗な3Dグラフィックで展開され、今までのイメージを大きく打ち破った『サムライスピリッツ閃』のXbox 360版が好評発売中だ。発売を今か今かと待っていたサムスピファンだけでなく、格闘ゲーム初心者でも楽しめるバランスとなっているため、キャラ萌え勢にもオススメの一本となっているぞ！

この鈴姫のイラストが目印だ!!

予約特典のバスタードソードを3名様にプレゼント！

※写真はイメージです

七瀬葵先生のサイン入り色紙プレゼント！

2009年稼働タイトルを振り返る!

アーケードゲーム年鑑2009

このコーナーでは2008年10月～2009年12月までの稼働タイトルを一挙大公開! 今年のゲームの歴史を振り返ってみよう。

年鑑の見方

1……ゲームタイトル
2……紹介文
3……ゲーム画面
4……ゲーム情報
A……メーカー
B……稼働年月
C……ゲームジャンル

デススマイルズ　メガブラックレーベル

A ケイブ
B 2008年10月
C 横スクロールシューティング

新キャラのサキュラや新ステージ等を追加し、バランスを調整。熟練者も悶絶のレベル999の難度は圧巻。

HORSERIDERS エクステンデッドエディション

A KONAMI
B 2008年10月
C 競馬トレーディングカード&オンライン対戦マスビデオゲーム

各種ランキングの追加や初心者に優しい「シングルモード」に「C・Dランク馬限定レース」といった新モードが導入された。

ベースボールヒーローズ2008 制覇

A KONAMI
B 2008年10月
C 野球トレーディングカード&オンライン対戦マスビデオ

ミッションなど、新たな機能が増えたBBH2008。プロ野球好きならBBHシリーズをプレイしよう!

機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー -両雄激突- Ver.2.10

A バンダイナムコゲームス
B 2008年10月
C タクティカルカードバトルゲーム

対人戦の微調整が突き詰められた本作。初期からの復活カードやレジェンドカードの追加も話題を呼んだ。

すっごい!アルカナハート2 ～転校生 あかねとなずな～

A エクサム
B 2008年10月
C ハートフル2D対戦アクション

「2」をベースにあかね、なずなを加えたバージョンアップ版。本作からイラストが赤貴陣隆氏にシフトした。

beatmania IIDX 16 EMPRESS

A KONAMI
B 2008年11月
C DJシミュレーション

前作の重厚なイメージから一転して、華やかな世界観を魅せた本作。「EMPRESS PLACE」ボス曲がらみの仕掛けが印象的。

ブレイブルー

A アークシステムワークス
B 2008年11月
C 2D対戦格闘

1280×768という高解像度で描き込まれた、新世代2D格ゲー。個性的なキャラによる激しいバトルが展開される。

GTIクラブ スーパーミニ・フェスタ!

A KONAMI
B 2008年12月
C バラエティーレースゲーム

通常のレース以外にも車サッカー、アイテム争奪戦など、さまざまなバラエティーゲームを楽しめるぞ。

タツノコ VS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES

A カプコン
B 2008年12月
C ドリームタッグマッチバトル

タツノコプロとカプコンがタッグを組み、ヒーローたちが一堂に会してアツい闘いを繰り広げる対戦格闘ゲームだ。

太鼓の達人12

A バンダイナムコゲームス
B 2008年12月
C 和太鼓リズムアクションゲーム

老若男女問わず楽しめる人気シリーズ12弾。流行曲もバッチリ収録。一人プレイでもグループでも楽しめる。

湾岸ミッドナイト MAXIMUMTUNE 3DX

A バンダイナムコゲームス
B 2008年12月
C レースゲーム

人気コミック原作のレースゲーム。ストーリーモードが増量され、より作品世界を楽しめるようになった。

R改:アルティメット ストリート レーシング

A セガ
B 2008年12月
C レースゲーム

街灯の中をブーストボタン全快で駆け抜ける、そう快感抜群のハイスピードレースゲーム。

愛されるより愛シタイ THE HOUSE OF THE DEAD EX

A セガ
B 2008年12月
C バラエティガンシューティング

『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』の番外編が、ポップでラブリーなバラエティシューティングで登場。

のびてけ!ビョンビョン大作戦

Ⓐ KONAMI
Ⓑ 2008年12月
Ⓒ 体感型ビデオゲーム

ミニゲームを多彩に盛り込んだ新感覚体感ゲーム。簡単手軽なミニゲームをカップルや友達同士で楽しもう。

鉄拳6 BLOODLINE REBELLION

Ⓐ バンダイナムコゲームス
Ⓑ 2008年12月
Ⓒ 対戦格闘

新キャラ二人を加え、シリーズの持ち味である壮快感はそのままに、ゲームバランスをブラッシュアップ。

ネットワーク対戦クイズ Answer × Answer2

Ⓐ セガ
Ⓑ 2008年12月
Ⓒ ネットワーク対戦クイズ

大人気ネット対戦クイズゲームが、なんと四人同時対戦の早押しバトルが可能になって帰ってきた!!

MELTY BLOOD Actress Again

Ⓐ エコールソフトウェア
Ⓑ 2008年12月
Ⓒ 2D対戦格闘

今作では新キャラ二人が追加され、さらに各キャラそれぞれ3種のスタイルを選択できるようになった。

DRAGON DANCE

Ⓐ サクセス
Ⓑ 2008年12月
Ⓒ パズル

移動する龍の背にある絵柄と同じ麻雀牌を合わせて消していく、新機軸リアルタイムパズルゲーム。

DanceDanceRevolution X

Ⓐ KONAMI
Ⓑ 2008年12月
Ⓒ ダンスシミュレーションゲーム

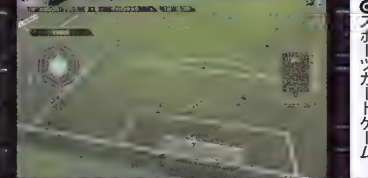
外観デザインを一新し、従来の作品からイメージチェンジを遂げた。踏んではいけない「ショックアロー」などの新ギミックが導入された。

HARLEY-DAVIDSON® KING OF THE ROAD

Ⓐ セガ
Ⓑ 2009年2月
Ⓒ バイクレースゲーム

バイカーの憧れである「ハーレーダビッドソン」を駆り、変化に富んだ各ステージを、華麗なライドで攻め抜けろ!!

WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2007-2008

Ⓐ セガ
Ⓑ 2009年2月
Ⓒ スポーツカードゲーム

基板がLINDBERGH BLUEに替わって2作目の「07-08」。懐かしのATLEの復活により、往年の名選手たちがよみがえる。

悪魔城ドラキュラ THE ARCADE

Ⓐ KONAMI
Ⓑ 2009年2月
Ⓒ ビデオゲーム

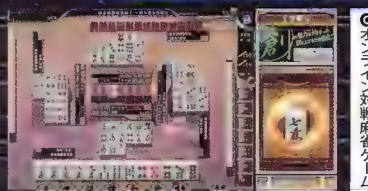
ムチ型コントローラーという新しいデバイスでよみがえった『悪魔城ドラキュラ』。e-AMUSEMENT PASSを使ってキャラクターを育成できる。

頭文字D ARCADE STAGE 5

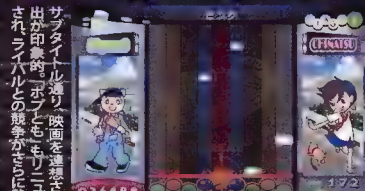
Ⓐ セガ
Ⓑ 2009年2月
Ⓒ レースゲーム

原作でおなじみのコース「長尾」の追加や新たなライバル、車種の追加でボリュームアップ。さらに新モード「走り屋イベント」を搭載。

麻雀格闘倶楽部7.77

Ⓐ KONAMI
Ⓑ 2009年2月
Ⓒ オンライン対戦麻雀ゲーム

ニューキャビネット筐体となり、大迫力画面でさまざまな特別ルールの対局を楽しめるイベントモードが追加された。

pop'n music17 THE MOVIE

Ⓐ KONAMI
Ⓑ 2009年3月
Ⓒ 音楽シミュレーション

サブタイトル通り、映画を連想させる演出が印象的。「ポップとも」もリニューアルされ、ライバルとの競争がさらに熱く。

レイジングストーム

Ⓐ バンダイナムコゲームス
Ⓑ 2009年3月
Ⓒ 大量破壊マシンガンゲーム

「大量破壊」をテーマに据えたガンシューティング。弾幕の雨で迫り来る敵をなぎ倒す快感は魅力的。

クイズマジックアカデミー6

Ⓐ KONAMI
Ⓑ 2009年3月
Ⓒ オンライン対戦クイズゲーム

出題ジャンルの多様化やサツキ先生の登場に加えて、新たな生徒として、購買部のリエルが選択可能になった。

投球王国ガシャーン　おかわり!

Ⓐ KONAMI
Ⓑ 2009年3月
Ⓒ 体感型ボールシューティングゲーム

前作に引き続き"ボールを投げるだけでだれでも楽しめる"をコンセプトに、分かりやすいミニゲームが盛りだくさん!

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT

Ⓐ バンプレスト
Ⓑ 2009年3月
Ⓒ チームバトルアクション

歴代シリーズの機体が闘う"お祭り"的コンセプトはそのままに、多数の新機体と新システムでより楽しめる。

セニョールニッポン

Ⓐ タイトー
Ⓑ 2009年3月
Ⓒ 多人数参加型パーティーゲーム

タイトーの新機軸「NO考ゲーム」シリーズの初期作品。破格の1クレ三人同時プレイも可能という仕様で楽しめる。

ホッピングロード

Ⓐ タイトー
Ⓑ 2009年3月
Ⓒ 体感型ホッピングレース

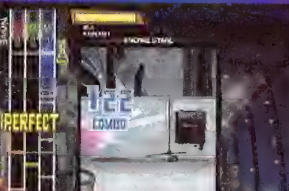
『たまごっち』の開発で知る人ぞ知るメーカー「ウィズ」との共同開発。思わず乗りたくなるホッピングボードは必見。

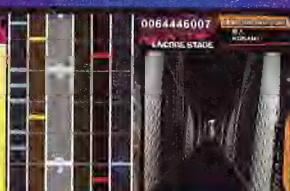
弐輪 NIRIN

Ⓐバンダイナムコゲームス
Ⓑ2009年4月
Ⓒバイクレースゲーム

圧倒的なスピード&スリルが魅力のバイクレースゲーム。時速300kmの世界は一度経験すれば病みつきに。

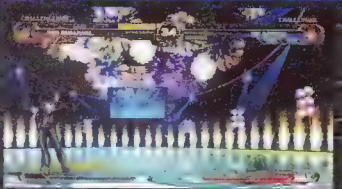
GuitarFreaksV6 BLAZING!!!!

ⒶKONAMI
Ⓑ2009年4月
Ⓒギターシミュレーション

QUESTをクリアしていく新モード「QUEST MODE」が導入され、やり込み要素がさらにパワーアップ。

DrumManiaV6 BLAZING!!!!

ⒶKONAMI
Ⓑ2009年4月
Ⓒドラムシミュレーション

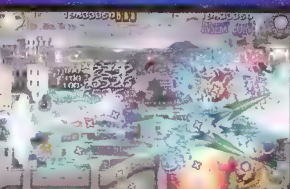
新モード導入に加え、プレイ楽曲の達成率が分かる「SKILL METER」などシステム面もパワーアップ。

THE KING OF FIGHTERS XII

ⒶSNKプレイモア
Ⓑ2009年4月
Ⓒ2D対戦格闘

"KOF RE・BIRTH"をコンセプトにした新生KOF。新たに描き起こされたグラフィックとシンプルな新システムが特徴。

HUMMER

ⒶセガⒷ2009年4月
Ⓒレースゲーム

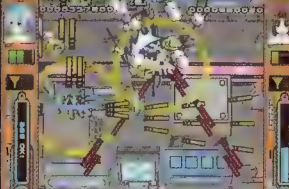
HUMMERを操り、オフロードを走り抜ける。タフなボディを活かし、障害物など気にせず爆走する気持ち良さを味わえ!

デススマイルズII 魔界のメリークリスマス

Ⓐケイブ
Ⓑ2009年5月
Ⓒ横スクロールシューティング

人気ゴシックホラーシューティング『デススマイルズ』の続編。独特のバージョンアップ方法でも話題に。

DERBY OWNERS CLUB 2009 ride for the live

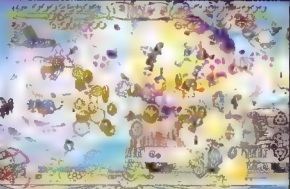
Ⓐセガ
Ⓑ2009年6月
Ⓒ競走馬育成SLG

競走馬育成SLGの"DOC"がパワーアップ! より遊びやすく、より気持ち良くと親切設計に!!

ラジルギノア

Ⓐマイルストーン
Ⓑ2009年6月
Ⓒ縦スクロールシューティング

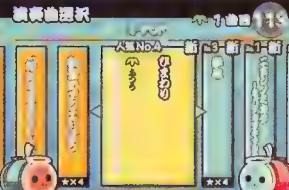
アブソネットによる倍率システムでスコア稼ぎが熱くなった。今作から二人同時プレイもできるでごじゃるよ。

トラブル☆ウィッチーズAC ～アマルガムの娘たち～

Ⓐ冒険企画局/スタジオシエスタ
Ⓑ2009年7月
Ⓒコミカル魔女シューティング

かわいらしいキャラクターや見た目とは違ってやりごたえのある横スクロールシューティングゲームだ。

THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH

ⒶSNKプレイモア
Ⓑ2009年7月
Ⓒ2D対戦格闘

シリーズ屈指の人気を誇る「KOF2002」に、さらなるキャラ追加とバランス調整が施されている。

太鼓の達人12ド～ン!と増量版

Ⓐバンダイナムコゲームス
Ⓑ2009年7月
Ⓒ和太鼓リズムアクションゲーム

前作『太鼓の達人12』に収録曲を大量追加。「ドラゴンクエストIX」の曲なども収録され、好評を博した。

ぶろっくぴーぽー

Ⓐセガ
Ⓑ2009年7月
Ⓒリアルブロック・ビデオゲーム

実際にブロックを手に取り積んで遊ぶため、思わず熱くなる。ぴーぽーの性格を理解すればより楽しめる。

ひぐらしの哭く頃に雀

ⒶAQインタラクティブ
Ⓑ2009年7月
Ⓒドラマティック麻雀

アドベンチャーゲームとして人気を博した「ひぐらし」が、なんと麻雀ゲームで登場!

デモンブライド

Ⓐエクサム
Ⓑ2009年7月
Ⓒ2D対戦格闘

耽美的なキャラ&世界観と豪華声優陣が注目されたが、射撃ボタンなどシステムも独特なものを持つ意欲作。

HORSERIDERS 2

ⒶKONAMI
Ⓑ2009年7月
Ⓒカード競馬シミュレーションゲーム

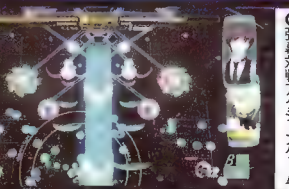
「HORSERIDERS ポイント」を導入してゲーム性がより深みを増した。また、オリジナルの配合で競走馬を生産できたり、遊びの幅が広がった。

豪血寺一族 先祖供養

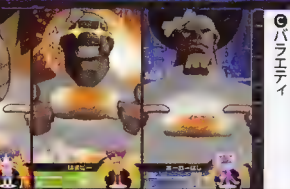
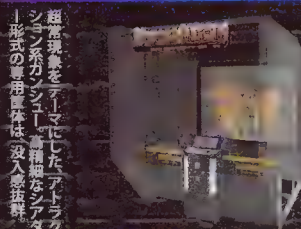
Ⓐアトラス
Ⓑ2009年7月
Ⓒ2D対戦格闘

あの凶悪一族が7年ぶりにアーケードに帰ってきてしまった。新キャラ参戦で新たな闘いの幕が開かる!!

旋光の輪舞DUO

Ⓐグレフ
Ⓑ2009年7月
Ⓒ弾幕対戦アクションゲーム

対戦シューティングアクション『旋光の輪舞』の続編。パートナーシステムが追加され、対戦はより激しく。

ザ★ビシバシ

ⒶKONAMI
Ⓑ2009年7月
Ⓒバラエティ

完全新作となったミニゲームに加えて、フィニッシュボタンの追加で大幅なリニューアルを遂げながらも、シンプルな面白さは変わらないぞ。

ホーンテッド　ミュージアム

Ⓐタイトー
Ⓑ2009年7月
Ⓒシアター型ガンシューティング

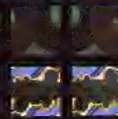
超常現象をテーマにした、アトラクション系ガンシュー。高精細なシアター形式の専用筐体は、没入感抜群。

ミュージックガンガン!

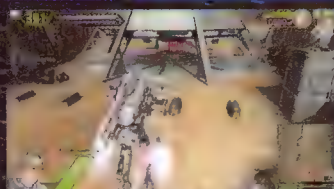
Ⓐタイトー
Ⓑ2009年7月
Ⓒ音シュー

音楽ゲーム＋ガンシュー＝「音シュー」という、新しいスタイルを生み出した。マニア曲の難度は結構高い。

jubeat ripples

ⒶKONAMI
Ⓑ2009年8月
Ⓒ音楽シミュレーション

前作に引き続き、人気楽曲を多数収録。オリジナル大会を開催できたり、通信プレイがパワーアップ。

ボーダーブレイク

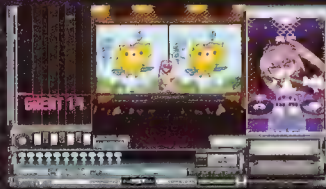
Ⓐセガ
Ⓑ2009年9月
Ⓒネットワークロボットウォーズ

最大10対10でのチームバトルが斬新な一作。4種類の兵装を使い分けて、自軍を勝利へと導け。

TANK!TANK!TANK!

Ⓐバンダイナムコゲームス
Ⓑ2009年10月
Ⓒ体感型バトルパーティーゲーム

ルールは「撃ちまくる」だけ！　振動するシートで戦車を自由に操作しぶっ放す、そう快感バツグンのだれもが盛り上がれるパーティーゲーム。

beatmania IIDX 17　SIRIUS

ⒶKONAMI
Ⓑ2009年10月
ⒸDJシミュレーション

初心者向けの「PARTY MODE」や経験者向けの「LEAGUE MODE」といった新モードが搭載された。

LORD of VERMILION II

Ⓐスクウェア・エニックス
Ⓑ2009年10月
Ⓒオンライン対戦型トレーディングカードRPG

さまざまなゲームとのコラボを実現。『ロマサガ2』や『FF IV』、『MTG』のキャラクターが使い魔カードとして参戦。

ベースボールヒーローズ2009 覇者

ⒶKONAMI
Ⓑ2009年10月
Ⓒ野球トレーディングカード＆オンライン対戦マスビデオ

新しく「WBCモード」が搭載され、楽しみ方の幅が広がった今バージョン。それに伴い、カード数も大幅に増えたぞ。

WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2008-2009

Ⓐセガ
Ⓑ2009年11月
Ⓒスポーツカードゲーム

ついに待望のリアルタイムオンライン対戦が可能になり面白さは数倍に跳ね上がった。また、KOLEではマラドーナが降臨!!

ELEVATOR ACTION DEATHPARADE

Ⓐタイトー
Ⓑ2009年11月
Ⓒガンシューティングゲーム

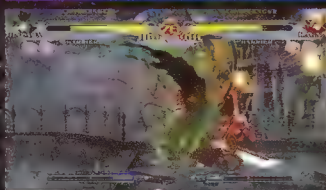
16：9のモニタを縦に使うというアイデアで、モチーフのエレベーターを生かした迫力ある表現とゲーム性を確立。

麻雀格闘倶楽部　我龍転生

ⒶKONAMI
Ⓑ2009年11月
Ⓒオンライン対戦麻雀ゲーム

真・段位システムが新たに追加され、対局がより熱くなった！　さらに新モード「麻雀トライアスロン」が搭載された。

ブレイブルー コンティニュアム・シフト

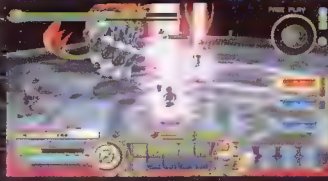
Ⓐアークシステムワークス
Ⓑ2009年11月
Ⓒ2D対戦格闘

ツバキ、ハザマを加え、キャラ性能やシステムを徹底的にチューンナップ。より遊びやすく、奥深く進化している。

mocap SPORTS

ⒶKONAMI
Ⓑ2009年11月
Ⓒプロスポーツ体感ゲーム

ボール型コントローラーで野球、テニス、ボクシングを楽しめる意欲作。直感的なプレイ方法で気軽に遊べる。

シャイニング・フォース　クロス

Ⓐセガ
Ⓑ2009年12月
Ⓒネットワーク協力アクションRPG

シャイニングシリーズがアーケードに初登場。ネットワークで全国のプレイヤー最大4人と協力プレイができる。

太鼓の達人13

Ⓐバンダイナムコゲームス
Ⓑ2009年12月
Ⓒ和太鼓リズムアクションゲーム

人気ゲーム「モンスターハンター」のメドレー曲が収録され話題に。画面内で踊るアイルー＆メラルーは必見。

サイバーダイバー

Ⓐタイトー
Ⓑ2009年12月
ⒸFPS

常識を覆すなんでもありのFPSが登場！　アクション性に富み、ただの銃撃戦では終わらない面白さ！

テトリス・デカリス

Ⓐセガ
Ⓑ2009年12月
Ⓒパズルゲーム

でかい「テトリス」、だから「デカリス」。大きくなって、従来の「テトリス」とは違った楽しみを味わえるぞ!!

アルカナハート3

Ⓐエクサム
Ⓑ2009年12月
Ⓒハートフル2D対戦アクション

新主人公としてヴァイスが加わり、ゲームシステムを一新。さまざまな謎が明かされるストーリーも必見だ。

アルカディ屋

ebten ゲーム系グッズ通販専門店！

今月の読者割引番号コード **762149**

【読者割引とは】読者割引対象商品を購入カートに入れ、画面の入力欄に読者割引番号を入力してください。割引は毎月お一人さま1回限り有効です。割引対象商品には［割引アイコン入れる］のマークが付いています。なおご利用にあたっては会員登録が必要となります。
※読者割引対象商品を複数購入する場合でも、総計200円の割引となります。

割引期間2010年1月29日午前10時まで　※読者割引番号コードは毎号変更されます。

さらにDX版にはこちらのグッズも!

■DX版のみ：スクイズボトル、マフラータオル、リストバンドの3アイテムが追加される！

WCCFバインダー発売中!

● WCCF IC 08-09 オフィシャルカードバインダー
商品コード：122601
販売価格：DX版 10,290円［税込］
通常版 7,140円［税込］
■発売日：発売中

■セット内容：バインダー／1冊、9ポケットリフィル／56枚、チームインデックス／34枚、ICカードセット台紙／22枚、扉絵／1枚、プレイヤーカードリスト(44P)／1冊、ストレージBOX／1個、デッキケース／1個、EXカード／1枚、収納箱

WCCF IC 08-09のオフィシャルバインダーが絶賛発売中！　DX版には専用グッズも付いてくる。迷ったら数量限定のDX版が安定だぞ！

モチロン定番商品もあるぞ!

バインダーだけでなく、定番アイテムのトップローダーもおそろいでどうぞ！

● WCCF IC 08-09 オフィシャルトップローダー 6枚セット
商品コード：122602
販売価格： 1,260円［税込］　■発売日：発売中

ゲーマー仕様のソファーで暮らそう!

● サムライアンブレラ
商品コード：122603
販売価格： 4,747円［税込］
読者割引対象

憂鬱な雨の日の出勤や通学シーンに、新たな風が吹く!?　普通の傘と思いきや、よく見るとなんか違～う。持ち手が違うだけで、これほど印象が違うのかと驚きの逸品でゴザル。

● ウーファー内蔵パーソナルソファ Game Chair(ゲームチェア)
商品コード：122604
販売価格： 19,800円［税込］
読者割引対象

BGMに合わせて振動するサウンドウェイブ!?……ってぇこたぁ、このソファで『ダライアスバースト』をプレイすればいいんじゃない!?　Yes・当たり。
■カラー：オレンジ×ブラック／グリーン×ブラック

ほかにも商品を多数ご用意！ 詳しくはWebか携帯から!!

携帯からアクセス　各商品のQRコードを携帯でスキャンしてください。
PCからアクセス　http://ebten.jp/ar/

お支払い方法
1 クレジットカード　JCB、VISA、マスターカード、アメックス、ダイナースの各種カードをご利用いただけます。
2 代金引き換え　代金引き換え払いは、ご注文金額に応じて別途手数料がかかります。詳しくはebtenの利用規約をご覧ください。

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

げっつ☆先生:P077-079（CMYK、迎春フロンティア）
田渕健康：P080（眼劇 '09）
カイゼルちくわ：P081-084（グレースケール、大凄布）

アーケードゲームのイラストや文章ネタなら、なんでもオッケーのバーリトゥーダー。それがここ、通称アフロなのだーゾ！　冬マサカリ、いやさまっさかりで冷えきった体に、熱いゲマ魂をおすそわけまくり！

今月のACE！

Ⓗ（石川県　チーパオさん）Ⓐ

アフロCMYK

年賀系イラストに押され気分で、縮小営業を余儀なくされた通常カラーイラストコーナーはこちらです。グムー。

（埼玉県　涼風君）
☆ひとつの闘いが、そして時が終わり、また紡ぎ始める。CONTINUUM、SHIFT。

（東京都　シアカーン君）
☆む、これならば！　らくがき新キャラのいる聖女様系格ゲーにも出れちゃいそげ？

（宮城県　はるかさん）
Ⓗ後光が差して見えるその姿は、清く、正しく、ビビロビロ。

（宮城県　ステレオキャスター君）
☆七英雄に押され気味なアフロですが、FFⅣ勢だって準備はいいですとも！

（福岡県　ありあさん）
☆おはようございます。今日も一緒に魔導のお勉強を始めましょうねっ！

（三重県　那弥さん）
Ⓗついにゲセでも全キャラ使用可能となったアストラルヒートなんだニャス！

（埼玉県　椛月ここあさん）
Ⓗ今月は銅雀台がお休みなのでこちらで許してくだされ奥さま！

（宮城県　はなやか涼子君）
☆その昔、ショウ子という「ふわっ」ってしゃべる雀士がいたのですよ。

（千葉県　西河"kodA.Y.U."貴教君）
☆アニバーサリーイヤーは終わっても、ふたつの闘いはまだ終わらない！

（大阪府　華南さん）
☆記憶どおり、『未来への遺産』でマライアさんはいましたよ。シャンッ！

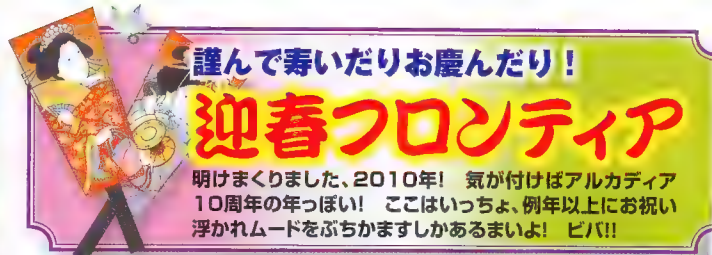
（愛知県　十六夜月華君）
☆カスタマイズしまくりで、ますますの緊張感が急降下爆撃感！

（千葉県　蒼樹さん）
☆戦場を舞う美しき妖精。魅惑のキッスでキリキリ働けーっ！

（岩手県　せつそん君）
Ⓗ待望のファーストアルバムより。男の子は、夜空を見上げて夢をみる。

（三重県　坂月千里さん）
☆宿命の先に、道が生まれる。なぜここに居て、どこへ行くのか……。

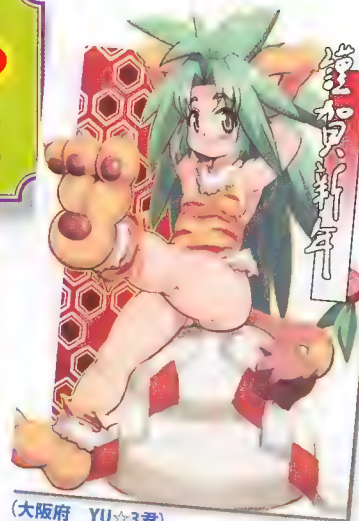
（茨城県　mikoko君）
☆かわいさ重視の振り向き美人。こうして見ると、ちょっと寒そげかも？

A-Fro回覧板　あけましておめでとうございまーい、今年もよろしくお願いします。さて、さっそくですが掲載作品に付いているⒶマークについて。コレが付いている方にはA-Fro特製図書カードをプレゼントいたします！　また、コメントの頭のⒽマークは、その方がホームページを運営しているしるし。本誌公式webサイトの「投稿者リンク」よりどんぞ！　→http://arcadiamagazine.com

謹んで寿いだりお慶んだり！
迎春フロンティア

明けまくりました、2010年！ 気が付けばアルカディア10周年の年っぽい！ ここはいっちょ、例年以上にお祝い浮かれムードをぶちかますしかあるまいよ！ ビバ!!

（熊本県　アクティオン君）
☆むむ!? 実はネギの人は、まだメリクリ気分が抜けきっていないっぽい？

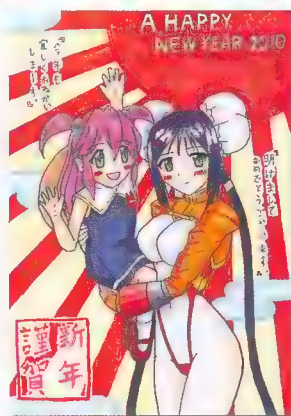
（北海道　3ミリネジさん）
☆お正月から、イキオイあまりまくりだっ！ でも、つくならなるへくお餅にするへき。

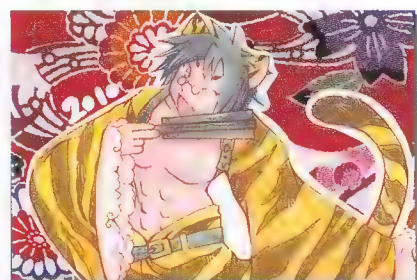
（新潟県　佐倉信士君）
☆サイハー風味を脱ぎ捨てて、たまには干支であにゃまるに！

（大阪府　YU☆3君）
☆12年に一度のチャム年が来たっていうのかい!? 今年の流行はブーメランとヘンゲハンゲザンゲだ！

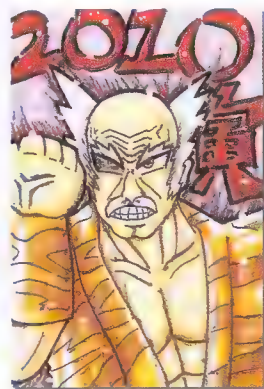
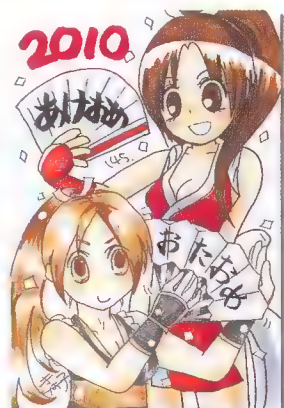
（静岡県　桜井ハズキさん）
☆黄色だけが虎じゃない！ ホワイトタイガーで縁起よくいきまっしょい。

（大分県　AKさん）
☆たとえその舞台をPCへと移そうとも、アヴァ鍵同好会は今年も活動中！

（栃木県　河九田サブローQ君）
☆年始年末は特番の季節。これぞホップンムービーの、集大成！

（福岡県　宇月絵夢さん）
☆メリクリ感の強い「デススマ」ですが、着物で賀正！ ……イラストの向き、これで合ってますよね？

（千葉県　N・H君）
☆らくがきっず旋風が巻き起こり？ もはや、いじょ。とか言ってる場合じゃない！

（長野県　美倖ゆうあさん）
☆ファンクなビートでダンシング！ これか俺たちとミラーボールの謹賀新年。

（広島県　温井川天祐さん）
☆いかに肌をあらわにしたまま虎になれるか、ジャパニーズとして、一番気を使うトコだぜー。

（東京都　采姫炬さん）
☆ナコリムプレゼンツ、大自然感満載のお正月。都会の騒がしさを忘れて、のんびりとしたひとときを。

（神奈川県　茶草君）
☆ぬおおっ、こいつぁ年明けからパワフリャー!!! ケセがこんな平八であふれ返ってたらどうしよう……

（千葉県　ひよこさん・きな子もちさん）
☆おおっ、そういやお誕生日でしたなあ。ひと粒で二倍おいしいの理論！ ホクホク。

（北海道　包帯rmxさん）
☆最近アフ倫のボーダーがわからないとのことですが、……アフロヅにもわかってません。爆裂迷走感！

A-Fro回覧板　あけましてオメ（二回目）！ さて、今年は寅年。なので、ここぞとばかりに送られてきた大量のサガットイラストでエンブレ社内はあふれ返るのであろうなあ。と、つねづね危惧していたのですが一通も来ませんでした。テヘソ。みんなアパカのことを「アイゴーウッポッカ」と空耳していたのかもね！ という結論にたどり着いたアフロヅ一同精進して参りますので、今年もよろしくお願いします！

ゆく年を振り返って……

ザベゲキャラ2009

2009年度を代表するキャラクター、ザ・ベストキャラ'09は誰だったのか。その意見の一部をこっそりピックアッパー!

（広島県　森本マイヤー君）
☆去年、見事18年ぶりとなる復活を果たした悪役レスラー。とみせかけて、途中ポリゴンにもなってた気がしなくもないので10年ぶりくらいだったっぽい。ビッグベアを想像することで、ヒゲ剃り跡が悲しげになるぞ!

（福岡県　ドリー虫アター君）
☆むむう、チャムチャムに負けじと、わりとフェリシア年でもあるのかも。なにはともあれ初詣、一年とはおみくじを引いたその時から!

（東京都　柊かえでさん）
☆まずはさっそくひと勝負。あ、もちろんカチでなんだからね!

（神奈川県　葵ひなた君）
Ⓗぐっはあ、こいつは新年からメイドのおもかげがまるでナッシングだーぜ!

（東京都　良月君）
☆こ、このパワー有り余り感! 近付いてはいけない、危険な香がしてくらぁ……。

（神奈川県　未虎さん）
☆お正月は、和の心でおもてなし。ついでに旧正月も祝っちゃえばお得風味?

（静岡県　あいのさん）
☆元旦から続いていたアイドルのお仕事もひと段落。ちょっとだけ遅めの、初詣。

（富山県　流火季月さん）
☆こ、この耳とシッポは……、まさか虎と契約を!? ならばいたしかたない! 黄色と黒に染まるぜ!!

（神奈川県　瀬尾啄也さん）
☆これにて投稿活動を休止とのことですが、落ち着いたらいつでも帰ってきてくださいね!

（奈良県　てつみん君）
☆15年前に藤原京のアニメがあっただけに、期待してしまう気持ちをだれが止められよう! ヨガー。

（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆旧正月だってお正月、新たな年を祝いたいという想いに違いはないのです。

（福岡県　皐月トミィさん）
☆と、とうとう来てしまった超能力大戦争イヤー! ていうか、バーンとキースがよからぬことに……ッ!?

遅れてきた ミツ巴大戦

先月終わったはずのお色気大戦。だが、そのともしびはいまだ絶えることがなかったのでがっかり（ウソ）。

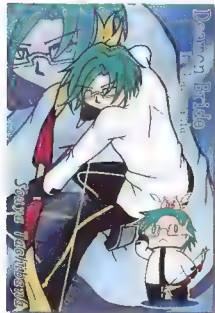
（新潟県　コンポジ君）
☆ここまで執拗にドシフンをプッシュしまくるゲーム雑誌など、ほかにはあるまい シクシク

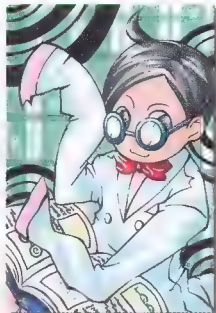
（埼玉県　では「ドシフンは無理」いそ君）Ⓐ
☆この言葉、深いのかどうかはそれぞれの胸の内にと、うまいこと言いたかったんたけと大失敗! グムー

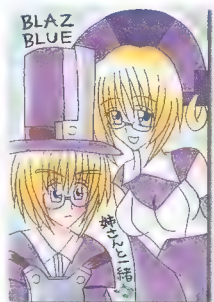
（奈良県　津宮伽月君）
Ⓗふんとし、貧乳をやぶり見事勝利を手にした巨乳。たか、あまり載せ過ぎると品位が問われる悲しき正義だった。

A-Fro回覧板　月刊アルカディア2009年10月号にて開催した「掲載者全員図書カードプレゼント」ですが、東京都　シーナ・エマナ君と福岡県　皐月トミィさんの分が戻ってきてしまっております。番地まで記載した住所をお送りください。折り返しJ・Bさんのデザインした図書カードをお贈りいたします!　また、そのほかにも「届いてないぞ!」という方はアフロあてにご連絡下さい。

眼鏡は心を映す鏡なり
眼劇'09

未曽有の不況を吹き飛ばす、年に一度のお楽しみ企画——"眼劇"のシーズンが今年もやってきたゾーっと。古今東西の眼鏡キャラ、もしくは眼鏡賛歌が詰まった作品群、君のお眼鏡に適う作品やキャラが必ずあるはにゅ!

（神奈川県　SHADOWさん）
☆今年の眼劇1発目は、期待の眼鏡新人から! 優等生系眼鏡は強いよね。

（福島県　森園泉さん）
☆眼鏡装着でグッと大人っぽく! これで矢印方向もくっきりと見える!（ハズ）

（広島県　るうやさん）
☆ダブダブ服+眼鏡=ハカセ、という方程式を作った方は偉大ですNA!

（茨城県　ボルシチさん）
☆キャラカスタマイズの採用で眼鏡枠が広がったのは、まさに鉄拳界のペレストロイカなのよさ!

（福岡県　赤松セリさん）
☆想像に難くないお姉さんの図。ニルヴァーナにも眼鏡をつければいいじゃない!

（東京都　大沼由美さん）
☆ミュカレがかけているタイプの眼鏡って、店では売ってるのを見つけるのは至難ですよね。

（新潟県　相ヶ瀬満さん）
☆眼鏡で繋がるフューチャーミュージック! マスコット系の方々も眼鏡装着でGJ!

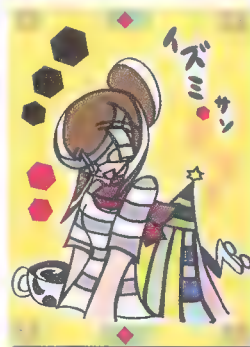
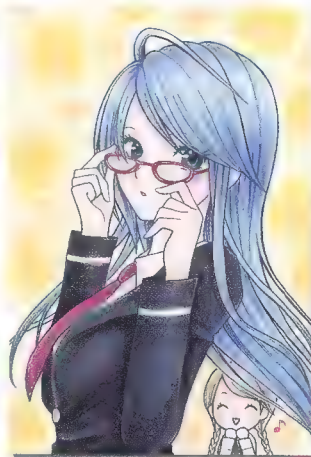
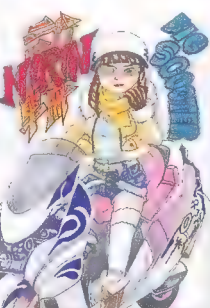
（埼玉県　ふじたに真砂さん）
☆眼劇愛好者国際条約第一条! アメリアクエストには積極参加すべし!

（福岡県　武術師某さん）
☆レア眼鏡『プロギア』のボルト君。リング君もゴーグルかけてるから眼鏡っ子認定。

（大阪府　J.Bさん）
☆硝子さんに眼鏡貸し出しの巻。ドゥワォ! なにこの似合いっぷり!

（群馬県　やらかした⁉　アフロ君）
☆身ぐるみ剥がれても眼鏡だけは死守! でもなんか違うよ! チガウヨ!

（東京都　QQQ（火）め・31・a君）
☆眼鏡というかゴーグルっぺえですが、まあ問題なし! その前に名前を教えてもらおうか。

（大阪府　Aす君）
☆見返り眼鏡美人!……というか見えてはいけないものまで（略）。まあ、眼劇にハプニングはつきものさー

（青森県　五森セキさん）
☆『ポップン』シリーズで総計すると、眼鏡キャラは20人近くいるんですよよよよ!

（山口県　水縹ロコさん）
☆士官学校時代は眼鏡っつーことは、今はコンタクトなのかしらね

急告! ネオジオ20周年 特設コーナー発足!

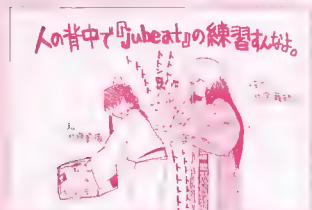
2010年でネオジオは晴れて20周年! この記念すべき年を祝うべく、ネオジオタイトル特選コーナーを開設! ネオジオ関連作品のイラストを広く募集しますので、ふるってご投稿を!

（千葉県　なるみ舞さん）
☆現在『アーケードキャラ』で一番の新人さんのネームレ[illegible]は新日問わず[illegible]ますぜ!

A-Fro回覧板 今年も華々しく開催された眼劇'09。ふじたにさんら眼鏡四天王の活躍もめざましく、今年も力作がそろったぜ! 参加してくれた方々には、2010年も眼鏡神の恵みがあるだろう。なお、上記のカコミで募集しているネオジオコーナーは、コーナー名も同時に募集してますぞ! とりあえず、投稿の際には「20周年ネオジオン係」として書いて投稿しておいてください!……ん? 何か違うっぽいような。

アフロ グレースケール。

年末年始もゲーセンはいつもと変わらず、ほっと一息……と見せかけてお年玉全ブッパ。そんな勇気あるゲーマーの日常を描く(多分)モノクロ通常営業コーナー、それが当「グレスケ」です。

(東京都　かのこさん)

(東京都　白菊ひつじさん)
☆年始にめでたい(多分)Wつよし!
本年もいっぱいポプれますように!

ゴールデンアフローブ賞 その結果を一挙公開!

No.115でこっそり募集しました「ゴールデンアフローブ賞」。2009年度の一番好きなアーケード作品と、キャラクターに投票していただくという企画です(ちなみに本誌側の連動企画はいつの間にか立ち消えておりました)。で、その集計結果は……なんと、ゲーム部門の一位以外は票がうまく散り、同率順位で横並びになってしまったために、順位が付けられないという、皆さんで狙ってやったのかい! と叫びたくなる面白カッコイイ状況に!?

というワケでキャラやゲームに寄せられた声の一部を、ここに紹介!

ご協力くださった皆様、お忙しい中本当にありがとうございます〜。

(青森県　水玉うるるさん)
コスゴス帝国再建のための一枚とのこと!
普段と縦ロールとお嬢様、これぞゴスの原点。

●犬若あかね
細かいことにこだわらない大らかさと、面倒見のよさ、心の奥に持っている優しさにホレました(笑)。
(愛知県　御影道行君)

●ボクオーン
(七英雄の中で)一番立派になったから。いや、もともと好きですけどね七英雄。
(大阪府　作左君)

●ジン・キサラギ
ゲーム自体も含め、この人のために大道芸的な連続技「ラグナ兄さん3段活用(勝手に命名)」の練習などをいろいろと頑張ったことしか、今となっては思い出せません。
(山口県　水縹ロコさん)

●デモンブライド
万年初心者の私には、シンプルモードがありがたいです。グラフィックもキレイで、萌えキャラも多いです!
蒼矢は姉に一瞬でバレたほど、好みのツボに入ったキャラです。
(東京都　大沼由実さん)

●ゲームタイトル部門

第一位　クイズマジックアカデミー6

●ほかの複数投票があったタイトル

三国志大戦
デモンブライド
ポップンミュージック17　etc.

●キャラクター部門で投票があったキャラクター

『An×An2』のセミロングさん	橘蒼矢
犬若あかね	ナスタチウム
キャスパー	BEN-K
サツキ(『QMA』)	ボクオーン
ジン・キサラギ	ライデン

※50音順、票が横並びなのでこの辺は全員1位

グレスケでもビバ新年!

(愛知県　御影道行君)
☆年の初めのSG初め!
味噌カツパワーで、風林火山も出まくりでござる。

眼劇09 モノクロームの残映

今年も大盛況のまま閉幕が近付く「眼劇」。今年も締めはモノクロ作品の紹介と、最高の栄誉・グラスユニバースの発表で!

(東京都　"資料なかった"よしみ君)
☆我らが「きらスタ」のみさこ嬢。
高田馬場のミカドに筐体あるよ!(11月現在)

(大阪府　作左君)
☆耳はメガネのお母さんだった罠!
闇の住人は、ほんと切ない……ぜ。

(新潟県　葛籠きりやさん)
☆メガネ着装てヴェネチア超乱入の巻
メガネはだれにでも平等なのです 多分!

今年のグラスユニバースは!?

グラマニ公認(勝手に)サポーター・田辺みさこです! 今年グラユニの栄冠に輝いたのは……なんと、QQQ君が投稿してくれました『二輪』のBIG SCOOTER乗りの人! 今後1年間、この名も無き人がメガネ神体として密かに崇められます。おめでとうございまーす!

A・Fro回覧板 今年もたくさんのご投稿をいただいた「眼劇」ですが、'09なのに'10年始にかかってるね? などというツッコミは、田辺みさこ嬢に免じてご勘弁下さい。そんなツッコミより2010年を迎えた今、まずは1月と2月に稼動する各種タイトルを総チェックするのがアーケーダーの務めなのですよ! 新作の数々からイメージがひらめいたら、ぜひ音速でA-Froにご投稿くだされ!

（千葉県　会田惣君）
☆『タツカプ』の戦場に咲く、可憐な華って、後ろに悪の華もアラホラ来てます!?

（東京都　フォン・ブラウン君）
☆『KOF』15周年イヤー、終了記念に足技一閃『MI』とテコン娘さんは、永遠に我らの心の中に!

10周年企画募集中!
あなたの「10年」は……?

ついにアルカディアも10周年ですかー。ZUNTATAファンクラブに入会して自信をつけて（?）から平成12年に投稿を始めた私も、間もなく同い年（?）になるワケですな～。その間、おかげさまで方々のホビー誌への投稿も始めました。

アフロズの皆さまには、私のつたない文章を採用していただくたび、華麗にリライトを施していただきまして、毎度感謝プラス次に文を書く際の参考にしております。なのでゲーメスト時代からの伝統である誤植には目をつむっておりますが、No.115で採用していただいた際の「バンサーイ」

……力、抜けました（笑）。

（富山県　山田無識庵道楽斎君）

☆この担当ちくわも10年前は投稿者でしたゆえ、振り返ると懐かしさでいっぱいです。そして誤植については、毎度まことに申し訳ございませぬーッ!!（ドリル土下座）

ちなみに10周年企画については現段階でも皆さんから、今月だけでも以下のような案が来ておりますぞ。

●オンラインアフロサミット
●全アーケード作品対象のゲームキャラ人気投票、イラコンを兼ねた既存ゲームキャラ人気投票

疑問に答えて帰って……きたぜ!
イロモノ合衆国

No.115の小鳥遊みどろさんの疑問、「イロモノ合衆国って何?」の一言に、国民から早くも投稿での返答が!?

（秋田県　序偶国防長官）
☆この国の総意が表れた、見事な一枚。彼かだれか、みんな分かる……よね?

（兵庫県　アルルハイジさん）
☆はい、つまりそういう合衆国なんです。相変わらず、ポップンは国民の宝庫だネ。

祝・『LoVⅡ』稼動!
カード破産にご用心!

最近『ロードオブヴァーミリオン』始めました。

始める前はゲーセンに通っている友人を見て「お金がもったいないなぁ……」と思ってましたが、今は自分の方がゲーセンに通ってます……。

（栃木県　別井mo.君）

☆一度始めると病み付きになる名作『LoVⅡ』。No.115での特集を受けてか、A-Froへの投稿でもかなりの反響がありましたので、その一部をご紹介します!

やり込むと、金銭感覚もエクセレントで全滅しますよね……（汗）。

いよいよ稼動の『LOVⅡ』。前作では超獣使いだったので人獣でやろうと思っていたら、引くカードが不死ばかり。すっかり不死デッキが定着してしまいました。

高DEFなので、落ち着いて戦闘できますね。超獣は忙しかった……。

（宮城県　めるぽ君）

☆『Ⅱ』を機会に、未知の種族でデッキを組むのも面白いですな! 面白さの発見のほか、あなたの意外なデッキ適性が見つかるかも!?

SRリディアを引いた時、うれしくて変な声を出してしまった。

（長野県　Ibis君）

☆そりゃ出ますよ! めでてぇ!!

A・Fro回覧板
【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに! URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに!

アルカディア大瀑布

ら、地元ゲセに置いてあったのは『冷え冷えペン太』（半分実話）。そんながっかりもウッハリもすべて内包して送るモノクロページ後半のギャグセッション、それが僕らの「大瀑布」でシュー。

（静岡県　獣奈ケノウサ君）

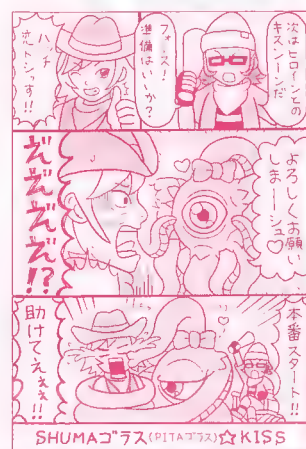
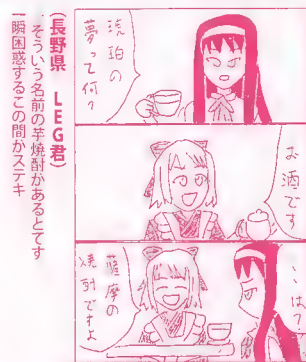
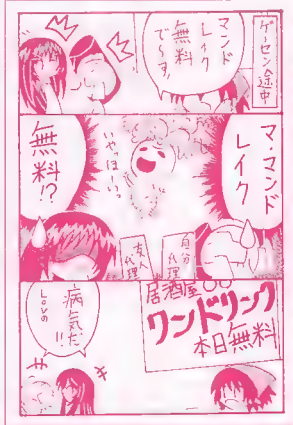
A-Fro 漫画道場

漫画、それは二次元から飛び出す浪漫。そんな浪漫の塊で、アーケード作品をド・ド・ド・ドラマティックに語るのが当方です。つまりマンガのコーナーだべ。

（大阪府　せのお東君）
☆1コマ目で気付くと、むしろ負け組。新年もSG（シケギャグ）旋風は止まらない!?

（長野県　LEG君）
☆そういう名前の芋焼酎があるとです
一瞬困惑するこの間がステキ

（東京都　良月君）
☆天は聖女に二物を与えず、と。
フフ、子供は純真ゆえに残酷だ、ぜ……

（新潟県　佐倉信士君）
☆手袋とかまさにそれっぽい!?
ゴットフリートはFFR、だいたい分かった

（岡山県　中村呼次男君）
☆そういやあなた、女神でしたっけ……。
気付けば、同ページにシュマが二人の奇跡。

（富山県　流火季月さん）
☆忘れたころに載ったりするのは常々
それがA-Froの醍醐味DEATHよ。

（神奈川県　Ken君）
☆これか本家侍のツバ追り合い。
……で、勝敗はどう決するの？　の!?

（東京都　あるばキチョウ君）
☆ありますな、熱中による空耳！
マジで無料たと、球根爆弾降り注ぎますな

（長野県　まっきーさん）
☆『LoVII』稼動記念に、エッジ参上!
ユー、包丁投げで散髪しちゃいなよ!

（島根県　ダンシングおりん君）
☆弟子もビックリ、高校卒業より先にメンズビーム。
『超兄貴』とか、若者たちは知ってるのだろうか（汗）

（東京都　ゲコゲさとる君）
☆ボクらの空手道さんが大ピンチ!?
……ん？　意外とよくね？（コラ）

テーマに従うマンガ大喜利

A-Fro 中斬利（ちゅうぎり）

特定のセリフをタイトル以外に入れて、アーケードゲームキャラのマンガを描いていただく「中斬利」。ちょいと募集を1回忘れてしまいましたゆえ、ここで今回のお題セリフをば。今回のお題は、御影道行君からいただきましたヨ！

今回の募集お題　これが俺の魂だ!!

A・Fro回覧板　【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本！　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください【CGデータ作品投稿規定】　カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください　モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK　推奨サイズは7×5cm。容量は350dpi。○セーブファイル方式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

ザッツ性転換テイメント
ブリセル大作戦

男性キャラを女性に、時には女性を男性にと、チェンジ三昧で楽しむ当コーナー。最近はチェンジバリエーションもかなりの数になってますよ！

（栃木県　長玻るゐさん）
なんで愛の塊セクシーナース!? ギルティ医も女体化の時代です

（熊本県　聖さん）
正フリと逆フリのコンビ転換！ ノエ夫さん、めっちゃカイっぽい!?

俺たち装備は布一枚

A-Fro ふんどし部

三つ巴では世間の厳しさを学び、まさに裸一貫で一から出直しの当部活。今月はブリセルに負けじと、バリエーションも増えた気配です。

（茨城県　山キョー君）
旧世紀の遺産坊、ついにドシフン化 ショタフン……なんて恐ろしい威力!?

ドシフンアート絶好調。

（青森県　五森セキさん）
ドシフン界にも切り絵の芸術性かッ!? ウル……いやリキシマン（あれ？）と間違えて当然の威容

新年運だめし特別編

壱殺（イチコロ）初アミダ

☆こちらは以前掲載時に好評だった、静岡県　小鳥遊みどろさんの超アミダ、その最新作であります。せっかくの新年、ユー運試しちゃいなよ!! ちなみに担当ちくわは今回も5分以上さまよいました。助けてアミダの神！

今月は超縮小 ゲルエロス村

人間の根源・エロスを求めてやまないエロカワ☆モテカワコーナーたる当方。でも今月はちょい縮小版で勘弁！

（沖縄県　くろさん）
☆月はウサギの娘さんを艶やかに……。こんな月夜なら、中秋以外にもぜひカモン!!

投稿作品の裏面を、地球環境ばりに守るべし！

[illegible]

●トレーシングペーパー等の保護紙でハガキのイラスト面を守ろう！

●封筒に入れる場合も厚紙を保護紙として入れるべし！

ゲーム規制法案前に、ゲーセンから経済を活性化!? そんな自己暗示で万札を両替するゲーマー諸兄の、アンケート等の声をご紹介。

プレミアムカードと言ってしまう。「カードダス20」世代なので。
（愛知県　ドリル君）
[illegible]

落ち物パズルに対抗して、上がり物パズル。シューティングだった。
（長野県　カニP君）
[illegible]

付録カード、ありがたや。もっと付けてくれてもよくってよ。
（神奈川県　[illegible]君）
[illegible]

『**L**oV II』の使い魔マーチヘアが初音●クに見えてしかたがない。
（長崎県　ピヨリ飯店君）
[illegible]

（埼玉県　獅子沢桐夜さん）
☆カワイイ物好きにも激オススメさ。

（鳥取県　苦い肉汁君）
☆くつろぎすぎね。コア出されてても。

（大阪府　ササミさん）
☆むしろ筐体が家に欲しいところ。

（茨城県　高見沢零式君）
☆いいこと言った！ 大会とかで特にね。

（新潟県　HYND君）
[illegible]

（群馬県　NAGA君）
[illegible]

Shake The アフロヅ

ケソ　ちくわ君、『ボダブレ』やってるって編集後記で書いたでしょチミ。その件で投稿が来たYO。

げっつ☆　日ごろボツられる恨み晴らすから、キャラ名教えろと。某魔剣で斬りに行くそうで（合掌）。

ちくわ　ぐぬ、サワード・コングで自爆覚悟の返り討ちじゃ!!　あ、名前は「ちくわ」そのままです。

ケソ　情報によれば「ちくわ」を名乗るランナーは複数いるってネ。今こそちくわ狩りの季節か……。

ちくわ　ひ、ひぃ!?　ストライダー級の猛者がソード片手に大挙して来る幻視が！（死兆星）

げっつ☆　む!?　オンラインでアフロヅを見かけたら報告するっていう、鬼ごっこ投稿もいい感じ？

尾崎　負けたら君らのICカード折る方針で。

アフロヅ　し、仕事しますので勘弁ですサー!!

A・Fro回覧板　次回の締め切りは**1月18日（月）必着！**　応募要項は82ページ～83ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください！

杏野はるなの Lady's Game Center

前回に引き続き閃さんにお話を伺っちゃいます♪　閃さんと私の共通点が見えてきた!?　女性だからこその相性なのか？　それともライターさんならではの職業病みたいなものかのか？　いまだに謎で気になっているのであ～る。

杏野はるな
PROFILE
ゲーム業界に彗星のごとく(？)現れたレトロゲームアイドル。その外見とは裏腹に、本人が産まれる前のレトロゲームや関連グッズ収集の情熱や、テクニックの[illegible]なう。格闘ゲームからシューティングゲームまで幅広いジャンルのゲームに手を出しまくっている。

今月のお客様　閃屋さん（中編）

「ハイスコア」という言葉に熱くなっていた時代

杏：今回も前回に引き続きよろしくお願いします！
閃：こちらこそよろしくお願いします。
杏：今でもゲーム関係の仕事が多いんですか？
閃：ゲーム関係のライターしかやってないですね。
杏：小さいころからあこがれていたんですか？
閃：いえ、ゲームセンターで遊んでいるころからハイスコアに興味があって、スコアラーの方たちとかと一緒に東京などにも遠征してたのね。『GAMEST』にハイスコア一覧のページがあって……。
杏：ありますよね。
閃：知ってるんですか？
杏：ここに『GAMEST』は全部そろってるんで（笑）。
閃：ハイスコアっていうと、ゲームをやってる方でも「は？」って言われることが多いんですよ。
杏：そうなんですか！
閃：知らない方や、興味無い方が多いですね。
杏：ハイスコアって単語の意味ですか？
閃：そうそう。話をするときに、まずはそこから説明しなきゃいけなかったり、そういうお店単位で点数を争って、雑誌に掲載していたんだよっていうのを説明しなきゃいけないんですよ。
杏：えー！　当時ってハイスコアや得点のためにゲームをやっていたようなものじゃないですか、自分の腕を自慢したいっていうか。私も今シューティングゲームなどをやってますけど、特にシューティングなんかは点数が出るので、なおさら。
閃：そうそう。それで東京にも知り合いが増えてきて、それでハイスコアラーの取材をしませんかって声をかけられたんですよ、女性の方がいいからって。それまでは模型の設計をやってたんですよ。
杏：模型の設計？
閃：そう。絵が描きたくて、その業界に就職したんだけど、二年くらいで辞めて。21～22歳くらいのころにライターになったのかな、たしか。
杏：21歳！
閃：そうですね。20歳で短大を出て、二年弱しか模型会社に居なくてライターになったので。
杏：私が今21歳なんですけど、私の周りでそんな風に決まった仕事をしている人があんまり居ないです。同級生が実家の方から東京に出たりしてても、コンビニでバイトしていたりで、そういった感じで「これ」っていう仕事をしている人が少ないですね。そういう時代なんですかね？　最近の21歳ってそこまでのものが無い気がするんですけど。
閃：そうですか。私のときは就職氷河期に突入した次の年で、それまでは学生の就職がしやすい時代だったのね、バブルで。私が就職する年はそれが崩れたときだったの。で、がんばってとにかく就職を探さないと、みたいな空気が流れてましたね。絵の短大に行っていたので、模型の箱のイラストを描きたいなあって思って就職したら設計の方に回されてっていうのもあって。イマイチやりたいことでもなかったし。ゲームは小学生のころからやってて、20歳までずっとやっていけど、「もう大人だし、ずっとこんなのばかりやってたらイカン」って思ってたので、もうゲームを辞めるつもりもあって模型会社に就職したんだけど、ゲームが辞められなくて、ノイローゼ気味になったりもして（笑）。それでちょうど声がかかったので「じゃあ」みたいな。
杏：なんで仕事にしたいって思うくらいに好きになったんですか？　ただ「好き」なだけなら仕事にしないですよね。普通に「好き」で趣味でプレイしている人の方が多いと思うんですけど。
閃：そっちの方が楽しいって聞きますよね。でもどういうところなんだろう。模型をやろうと思って就職したつもりが、箱の絵を描く部署に入れなくて設計に回されて、そこで「なんのその！」ってデザイン部に入れるようにがんばればいいのに、五月病みたいになってへこんでたから、自分の原点であるゲームに帰ってみようって。でもゲームでダメだったら私には何も無いっていうところまで追い込まれてた感じもあって、ライターに打ち込みましたね。

PROFILE

杏：文章書くことも好きだったんですか？
閃：そうですね。小学生のころの作文で、先生に「三枚半は書きなさい」って言われたら25枚くらい書いてました。
杏：同じです（笑）。
閃：でも「まとめられない」って言われました（笑）。
杏：逆に50文字以内でまとめろ、って言われると難しいですよね。
閃：うんうん。
杏：話していてもこういう風にすごく長くなっちゃったりしますね。
閃：そうそう（笑）。
杏：また話がはずんでしまってページが終わってしまいます!!　次回は最終回ということで、もう少しいろいろお伺いしたいと思います。来月もよろしくお願いいたします！
閃：よろしくお願いします！

ウメハラコラム 道

前回から2ページに増え、ますますウメハラの思考に迫りやすくなったこのコーナー。今回は格闘ゲームそのものの話題ではなく、ウメハラってどういう人なの？というポイントをクローズアップしよう！

ウメハラ

モリカワ

今月の質問

ウメハラさんの好きな物と嫌いな物を教えてください
（質問者：スライディングさん）

素顔のウメハラをもっと知りたい

モ：今回は『ウメハラさんの好きな物・嫌いな物はなんですか？』という質問です。
ウ：ずいぶん簡単だな（笑）。
モ：まあ待ちなさいよ（笑）。今回、あえてこの質問を選んだのにはちゃんと訳がある。これまでのこのコラムでもそうだけど、ウメハラって質問に対してすごく論理的に答えるでしょ？　格ゲーをしてるときでもウメハラは常に冷静沈着、何が起きても動じないクールなイメージがある。動じないっていうのは目の前の出来事に一喜一憂して踊らされない、常に一歩引いて自分を客観的にとらえる視点がないとできないよね。対戦の中で焦ってるウメハラというのは、あまり想像できない。格ゲーは最後は人対人のアナログな読み合いが重要で、そこが最大の魅力であるというようなことは、これまでにも触れた。でも、そこで見られたのは常に冷静に相手や状況を分析してるウメハラだし、そこに到るまでの基本的なセオリーの構築とかいった部分は、やっぱり合理性の追求なわけだよね。でも理屈じゃなくて好きな物や嫌いな物とか、クールなイメージとは裏腹に、もうそれこそ我を忘れて怒り狂ったこととか、そういう非合理や感情にスポットを当てて、あなたの人間性を浮き彫りにしてしまおうと。それっぽく言うと、こういうことですね（笑）。まあ今まで喋ってきた内容も面白かったけど、インタビューのときのラーメンの話で『全部入りは素人』とか、そういう素顔のウメハラをもっと知りたいっていう反応も多かったんですよ。
ウ：おーそういうことかぁー。好きな物はねー（少考して）、『廃墟』かな。閉店してしまった店とか遺跡も大好き。
モ：廃墟！　また意外なとこからきたね。そりゃまたなんで？
ウ：理屈無しで好きな物でしょ？（笑）。
モ：すいません（笑）。
ウ：散歩も好きなんだけど、散歩の途中で閉店してしまった店を見かけると思わず近寄っていろんな想像をしちゃう。順調だったけど店主が病気しちゃったのかな？　とか、店名が英語のラーメン屋を見て、そりゃはやんねーだろ！って思ったりとかね。
モ：はいはい。その状態に至るいろんな背景に思いを巡らす楽しさってのは分かる気がする。格ゲーにおける『人を見る』って言う部分にも通じるものがありそうだ。
ウ：逆にはやり物はあまり好きじゃないかな。はやっている人や物って本来の価値よりも良く見えてしまうでしょう。はやり物に流されちゃうと判断力が狂いそうな気がしちゃうから、そういう物から距離を置く癖がついちゃった。まあ、これはこれで困ることがあるんだけどさ（笑）。
モ：うわーまたカッコいいこと言ってるのが許せませんねー（笑）。でもスゲー納得。確かに話題についていけないことがあったりはするだろうけどね。廃墟好きの部分について、もう少し詳しく教えてよ。
ウ：例えば、成功してる店って外観や内装や店名に共通点があると思うんだよね。つまり理屈にあってるわけ。ところが閉店してしまってる店というのは、その法則を無視してるわけじゃない。だからとんでもない店名や外観だったりするんだよね。それが本当に面白い。成功って素質や環境含め運が良くないとできないでしょ？　でも運に恵まれなかった人達は全力で努力する。人ってうまくいってないときの方が努力させられるからね。その戦いの跡って俺には凄く魅力的に見えるんだよ。だから廃墟や閉店してる店が好き。イカン、また理屈っぽくなった（笑）。

閉店してしまった店を見て、その理由に思いを馳せてしまう。不謹慎ながら、そういった想像は楽しいもの。相手のことを考えるのは格闘ゲームに相通じるものがあるのかもしれない。

茶色を選ぶことになってしまうわな 普通に考えて

モ：そういやキャラの色ってどうやって決めてるの？　最近のゲームって、かなり豊富に色が用意されてるし、ストⅣだとアレンジコスチュームなんかもあったりするけど。なんか基準とかあるの？
ウ：基準はあるよ。まあ大抵、茶色を選ぶことになってしまうわな。普通に考えて。
モ：いや、意味分からん。
ウ：まず黒はないじゃない。
モ：あれ？　昔スパⅡＸのころは、リュウのカラー黒じゃなかったっけ？
ウ：そんな時期もあったね。まあ若かったし。ある日、黒リュウを使ってたら思ったんだよね。黒って攻撃的過ぎるなってね。今から闘おうってときに色まで攻撃的なのはやり過ぎ。スマートじゃない。だから黒はない。そして青もない。
モ：いや、全く納得できん。つーか青も？　俺、青大好きなんだけど。
ウ：えっ？　マジで？　勇者だね君。青が好きだと公言するなんて。
モ：いいから理由を言え。
ウ：子供のころって男子は青、女子は赤かピンクで分かれてなかった？
モ：そんな気もするけど。
ウ：でしょ？　そのころってピンクの物を身に付けているとからかわれたりしたよね。だから男の子は青を好きだと言わなきゃいけないという空気があった。
モ：無いけどね。そんな空気。
ウ：でもそれは子供のころの話。大人になってからも青を好むと子供っぽいて思われちゃうでしょ？　だから青なんて使えない。恥ずかし過ぎてね。
モ：青は良いです。そんな事を恥ずかしいと思うあなたが恥ずかしい人です。
ウ：これらのことをふまえると茶色しかないんだよね。納得いったでしょ。
モ：まてまて。ほかにもいっぱい色はあるでしょ。黄色とかどうなのよ。

ウ：あんなもん逃げでしょ。誰が見てもカッコ悪い色を選ぶ事で色批判から逃れようとしてるだけ。『皆さーん僕はあえて黄色ですよーセンスが悪いわけじゃないんですよ―』っていう言い訳の手段だね。黄色とはそういう色。
モ：完全に馬鹿だろ。コイツ。イライラしてきた。緑は？
ウ：緑だけは認めてる。あれはいい。今はまだ楽しみにとっておいてある。
モ：はいそーですか。色についてはもういいです。ストⅣのアレンジコスチュームの話をしましょう。
ウ：分かりました。
モ：実は、僕はストⅣであなたのリュウを初めて見た時、大変なショックを受けました。まさかアレンジコスリュウ（胴着が破れて上半身が露出している）を使ってるとは思ってなかったから。いや、リュウのアレンジコスはカッコイイ。僕も1フレで選択しましたから。でもそれは僕は一般人ですから。パンピーですからいいんです。でもあなたは違います。携帯でアレコスに色を合わせて、あーでもないこーでもないとニヤニヤしてるウメハラというのが許せない！　こいつは自分のイメージというものを何と考えとるんだと。
ウ：別にニヤニヤはしてないです。俺ずっと2D格ゲーしかやってないから、コスチューム替えって初めてだったんだよね。そりゃ記念に一回くらい選ぶだろ。
モ：なるほど。その気持ちは分かります。だったらもういいはずでしょ？　なんでいまだにアレコスなの？
ウ：いやーそれがさー携帯変わったから設定変えられなくなっちゃってさー。仕方ないんです。本当。でもキャラの見た目が変わるのって単純に楽しいじゃん。3Dゲーのアレコスは結構うらやましかったんだよね。

リュウのアレンジコスチュームの格好良さは格闘ゲーム界のキャラの中でもかなり上位だろう。

モ：意外過ぎるだろ（笑）。
ウ：色も変えたいんだけどねー。追加されたじゃん？
モ：あー。なんかいい色あったっけ？　印象に無いけど。
ウ：すげーいい色あるじゃん。赤ハチマキで胴着がく……ごめん気のせいだわ。
モ：おい！　今『く』って言っただろ？　さんざん否定したくせに黒使いたいのかよ。
ウ：ごめんなさい。本当は黒大好きなんです。
モ：それでいいんです。じゃあ最後に、冒頭で触れた『感情』の部分について聞きたい。日常で怒ったりすることあるの？　心底怒ってるウメハラは、かなり想像できないんだよね。怒ってるっていうのは、自分の感情を制御しにくくなってる状態とも言えるわけじゃない。いつもクールで淡々としているイメージとは、かけ離れてるんですよ。
ウ：本気で怒るのは五年に一回位じゃない？　まず怒らないね。でも、どんな状況でも怒りを抑えられないことは一つある。
モ：へえ。興味深い。どんなこと？
ウ：米が硬かった時。
モ：は？　なに？
ウ：例えば他人の家に招かれた時に食事を出してもらったりするでしょ。その時出された米が硬いと激怒。
モ：分からんでもないけど、そんなに怒ることか？
ウ：だれにでも我慢できずに怒ってしまう急所のようなことってあると思うんだよね。足を踏まれると我慢ならない人も居るだろうし、後頭部を触られるのが嫌だって人も居る。国や文化が違えば理解できないような急所はたくさんあると思うけど、要はコイツ俺をなめたな？　って思うと腹が立つわけでしょ？　俺は硬い米を食べたときにコノヤローなめやがってー！　となる。理由は分からんけどね。だから食事を出されそうになるとドキドキだよ。『米か？　米を出すのか？』ってね。それでもし米が硬いと、どんなに和やかな雰囲気でも会話ストップ。相手がだれであろうとストップ。逆を言えば米がおいしく炊けてるとそれだけで上機嫌。ずっとニコニコしてる。
モ：変人ですね。

ウメハラはなぜ“リュウ”が好きなのか!?

モ：今までやったゲームで一番好きなキャラを教えてよ。キャラのデザインなんかは理屈抜きで選ぶでしょ？
ウ：うーん。単純なデザインだけだったら『ヴァンパイア』シリーズのビシャモンかな。初めて見た瞬間、使うしかねー！　って思った。
モ：ビシャモンは俺もめちゃくちゃカッコいいと思うけど、リュウじゃないんだ？
ウ：今はリュウだね。子供のころってリュウのカッコ良さが分かんないじゃん？　派手なケンの方がカッコいいって思っちゃうでしょ？
モ：うーん、まあ言いたいことは分かる。
ウ：まあリュウの方がカッコいいって思うようになったのにはキッカケがある。昔、知り合いにリュウ使いの人がいて、『何でリュウ使ってるの？』って聞いたら、カッコいいからって言われたの。当時はケンの方がカッコいいと思ってたから、『ケンよりも？』って聞いた。そしたら、その人はこう言った。『ケンはねー、ロビンマスクやウォーズマンなんだよ。初めは皆、キン肉マンよりそっちの方がカッコいいと思っちゃうんだよね。でも最終的に一番カッコイイのはキン肉マン。だからリュウが一番カッコイイ』ってね。今考えると無茶苦茶な意見だよ（笑）。でもその時は妙に納得がいった。スカしたカッコ良さはいずれボロが出るってことなんだなと。懸命さが一番カッコイイんだなって思った。それ以来、リュウが一番好きだね。

ウメハラ的“技”論

モ：好きな技ってある？
ウ：やっぱソニックブームは大好きだね。性能面だけ見たら完璧な飛び道具じゃん。でもタメないと出せないって所が最高だよね。そんな技が最初の格ゲーにあったんだからストⅡ作った人たちは本当にすごいと思うよ。プロだよね。
モ：強い部分と弱い部分のメリハリの付け方が良いよなあ。まさにゲーム性。
ウ：ほかには、ヴァンパイアハンターのドノヴァンのキルシュレッドも面白い技だったし、ストZEROシリーズの元の死点穴も個性的で好きだね。カプコンゲー以外だとサムライスピリッツのズィーガーの削り技はイイ。それしか用途がないだけあってスゲー削る。
モ：ウメハラって削り好きだよな（笑）

ズィーガーのヴァルカーン・エクスプロイスンの、削りダメージは通常技を当てたくらいのダメージだった。

ウ：餓狼伝説スペシャルのタンのブレイクスハイラルも間合い広くてダメージ高いんだけど、出すのが難しいってのは良い調整って思う。ほかにも好きというより印象に残ってる技がいくつかある。ファイターズヒストリーで「➡タメ⬇⬈⬅＋K」で出る技とか、弟子の真空一本背負いの投げ間合いは格ゲー史上最高。初めて見た時、『うわっ！　このダッシュ投げ早えーなー』って思ったけど、実は投げが成立した後に走って投げるモーションになってるって気付いてビックリした。まあ走って投げてる様に見えるくらい、投げ間合いが広いってことなんだけど。昔の格ゲーって遊び心のある技がたくさんあったんだよね。ゲームバランスよりも個性やインパクトを重視してたような気がする。その結果バランスが崩れても、冒険して作ったゲームってプレイしてる側も楽しいんだけどね。最近はやりのマイルド調整はナンセンスだなと思う。
モ：なるほど。必殺技じゃなくて通常技になっちゃうけど、俺個人的にカプエス2のギースの前大Ⓟなんかが大好きなんだけど。腰の入り方がハンパじゃないし、画面が揺れる演出もイイ。
ウ：あー！　俺もあの技好き。やっぱ重い一発って当てると気持ちいいよね。それで言うとストⅢのユンの揚炮も超カッコイイと思う。普段、非力なユンが三発しか攻撃しないのにダメージが凄い高いじゃん。リキ入ってんなー！　と思うと興奮する。
モ：分かる分かる（笑）　手数で攻めるイメージとのギャップが、まさに奥義！　っていう感じがするよなー。

普段は手数の多さで攻めるタイプのユンの奥義は、秘に秘めた力強さを感じさせてくれるものだ。

ウメハラへの質問募集!

ウメハラへの質問は巻末のアンケートハガキの自由欄にお書きいただくか、もしくはこちらのメールアドレスまで送ってください。たくさんの質問をお待ちしております。メールアドレス：post arcadia@arcadiamagazine.com

迫り来る年の瀬！　自由が丘のつけめん大王（ビッグ・オー）のニューリアルオープンは吉報だが、最重要食料供給源のウェンディーズの閉店が街に暗い影を落とす！　だ、だれか代わりにフランチャイズ契約して！

文：ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画：天野シロ

登場人物みたいな

まさ
汽笛を意味なく鳴らしまくって三千里。前作よりもいい塩梅ネ。とのたまいつつも、本体はいまだに最旧型&会社管理物。食いもんすかあ（懐）な年末進行にイラッ☆

ケソ
毎年恒例のボカロランキングですが、今年は「ロミオとシンデレラ」、「右肩の蝶」、昨年末に出た「炉心融解」の3作がぶっちぎりでした。異論は認める。

タキョス
勢いで買った 怪獣バスターズが思いのほか面白く、周囲を巻き込んで布教活動の最中。ジャイニンク・フォース クロス 待ち時間のお供に最適だぜコラ。

FISH ON：01

吠えろ売国剣！　円盤は怪獣だった

Enban Seibutsu.

まさ　気付くともう年末。年末といえばメスト大賞の季節じゃ、あ、ねえかあ。

ケソ　メスト大賞といえば毎年、ライターが手作業で票数集計してましたよね。特にキャラクター大賞なんか投票対象が余裕で300超えてて、集計だけで丸々3日近くかかっていましたもん。

まさ　まあ、『アウトランナーズ』のクルマ8台それぞれにも票数がモリモリ入るとかいう、大らかな時代だったさね。

イタキョ　過去のメスト大賞なんざどうでもいいからさ、今年のダップセ的アルカディア大賞は何だったんだよコラ？

まさ　そうさなあ……今年トリスターでブレイクしたゲームといえばなんだったであろうなケソや。

ケソ　まあ、モッツリハマり中の『ボーダーブレイク』や、昨年末に出た『ブレイブルー』といった辺りが筆頭ですかねえ。

まさ　しかし、実際に我らがハマッティータのはパズルゲーム『フリップル』（タイトー／1989年）だったがね。

ケソ　『仮面ライダーW』のフィリップ君とちゃいまっせ！　フリップルや！

イタキョ　（軽く無視して）なんでそんなレゲーをやってんだ。そもそも、今時置いてる店あんのかコラ。

まさ　実は、『ダライアスバースト』のデラックスパックに付くムック（エビテンで絶賛発売中だヨ！）をこさえていたとき、PS2の『タイトーメモリーズ』をプレイしておってな。その中に入っていた『フリップル』をつい遊んでしまってな。そこから、ほぼ毎日『フリップル』が日課となってしまったワケさなあ。

ケソ　昔、散々やり倒したはずなのに、二人ともパターンや攻略をスルっと全部忘れているという。マジレスすると、『フリップル』のキャラをギャル絵とかにして復活させれば、今でも十分売れますよスピ！（ノブズレ）

イタキョ　まあ、フリ公はおいといて、少々強引だが今回はパズル繋がりということで、セガの『テトリス・デカリス™』（以下、デカリス）の取材に行ってみようと思うんだがどうか。

まさ　ほふむ。この間のAMショーに出てた、ジャンボデカデカなレバァを使って遊ぶテトリスだな。

ケソ　怪獣とガンプラはデカければデカいほどいいっスからね。早速、行ってみましょうYO！

イタキョ　そのどっちでもねえけどな。んじゃ、明日15時にセガ集合ね。遅刻したらキャンティマをトーチャーアタックにかけるからよ。

FISH ON：02

隠された14個目の理論　イマイチ食堂の罠

Let's Dekaris.

イタキョ　……で、あれほど釘を刺したのに堂々の遅刻たぁ、手前ら土下座強制機に乗るくらいの覚悟はできてるんだろうな⁉

まさ　今回はケソルートで南武線を使って川崎経由で来たんだが、見事にチコ熊だな。すべての責め苦はケソに負わせるといいだろう。

ケソ　あ、あんまりだぁアァ～！

イタキョ　処刑執行はのちほどとして、早速、『デカリス』が置いてあるセガの地下ハンガーへ行こうぜ。

～移動～

ケソ　ふお！　デカぁぁぁぁいッ！　説明不要ッッッ！

まさ　な、なんじゃあ！　このレバーの巨大さは！　あわ、あわわ。

イタキョ　お前ら驚き過ぎだろ。初めて大豪院邪鬼を見たようなリアクションしやがって。そもそも、ショーで1回見てるだろコラ。

ケソ　しかし、まじまじと見てみると、ほんなごつデカか～。

まさ　“ゲームセンターあらし”の作中で出ていたレバァが、これくらいの大きさじゃなかったかね？

イタキョ　だな。こいつに炎のコマとかムーンサルトリを決めてたっていうんだから、石野さんマジパねえ

わ（ちなみに対戦相手はラム＆ロムという名前DA）。

ケソ　と、とりあえず遊んでみましょうYO！　えーと……『デカリス』の二人同時プレイには、従来の対戦モードと、新モードの協力プレイがあるんですね。

イタキヨ　協力プレイは、二人で一つのフィールドを使ってラインを消していくんだ。それぞれのプレイヤーごとにブロックを置けるエリアが決まっているので、うまく分担しながらラインを消していけやコラ。

まさ　んでは、まずは協力プレイでラインアタックでもやってみるかね。

ケソ　ヤー。

まさ　ふむ。プレイはタイム制で、一度に消したラインの数に応じて、残りタイムが増えていく……という寸法かね。

ケソ　ヘヘッ、ここはすべてテトリス（4列一気消し）狙いでいきやしょうや。おりゃハイそりゃハイ！……うわあああ黄色を置く場所がねえぇぇ。

イタキヨ　チョーシこいてるとそうなる。落ちてくるブロックだが、3回までは1Pと2Pのプレイヤー間で入れ替えられる（交換できる）ぞ。

ケソ　まままままさ！　この黄色あげますから、別のブロッキくだしあ！

まさ　残念、こっちも黄色さね。

ケソ　そしてこの諦念……。

FISH ON：03

局所宇宙からの使者 ダブルプレイ疾風怒濤

Double Typhoon.

イタキヨ　この『デカリス』、プロジェクターを使って画面をスクリーンに画面を投影できるシステムになっててな。その気になれば、スクリーンにテトリスを映して遊ぶことも可能なんだぜ（多分）。

ケソ　うっそ、マジで！

イタキヨ　待ってろ、今セガの人に頼んで後ろの壁に映してもらうから。

～作業中～

ケソ　は、はわわ！　ホンマや！　画面が大きくなったで！

まさ　何という巨大さ……この『デカリス』からは猛虎魂を感じるさね。

イタキヨ　まさ、この画面で『デカリス』のダブルプレイでもやってみてよ。

まさ　任せい。ソン～グッフィ～ル。大きな画面でプレイする『テトリス』は、なかなか新感覚さね。画面の向こうに、広大なロシアのツンドラ地帯が広がっているかのようだ。

ケソ　じゃあ、僕らが画面の横で、テト猿宜しく応援しますよ！

イタキヨ　んじゃ俺も。キキャース！

まさ　激しく邪魔さね。シッシッ！

ケソ　……ソン～バッフィ～ル。

まさ　しかし、この大画面でのダブルプレイは中々面白いな。レバーを動かすだけで体力を使うので、ちょっとした運動代わりにもなるさね。

イタキヨ　本当は今日、セガさんの社屋にでも映してプレイしたかったんだがよ、あいにくの雨でな。

ケソ　大会とか開けば盛り上がると思いまふ。

FISH ON：04

戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

ケソ　いやあ、遊んだ遊んだ。基本はテトリスなんですけど、レバーが大きくなるだけで、かなりエキサイティンできますね。

イタキヨ　フィールドを狭めにしたり、モードによっては落ちてくるブロックの種類が制限されたりと、専用のアレンジがされているしな。

ケソ　大きいことはいいことだ。これからも、本作に続くデカシリーズが多数登場してほしいっすね。

マサ　ほむ。人間大のカードゲームや、ハンドルが従来の5倍の大きさのドライブゲームなど希望さね。

イタキヨ　そんなデカいの、インド人でも右にひねれねーから！

ダップセ　そしてこの諦念……。

（つづく）

圧倒的愉悦編集便り

ブロ[illegible]にも書いてあるの、最初は冗談半分で購入したDSの『[illegible]スターズ』が予想以上に面白く（[illegible]種の怪獣が出てくるのでアラフォーの[illegible]）、年末進行でクソ忙しいのに400回ほどミッションを消化。もちろんアーケードゲームもやっております。やっぱゲームって面白いわー。ちなみに昨日は『VF5R』の天下一[illegible]会だったんだけど、オールストレートで予選（[illegible]）敗退でした。どんなチートだよ（笑）。

猛者っ子通信

俺にゲーム

ゲーム大好きなヤツが、自身が最も思い入れのあるゲームについて語るこのコーナー。韓国との激突やプレイスタイルの激変など、続くシリーズ作品の対戦シーンに大きく影響を及ぼした『鉄拳タッグトーナメント』。今回は長年鉄拳を担当してきた「ハメコ。」が、本作にまつわる歴史とプレイヤーたちの状況を紐解いていく。

鉄拳タッグトーナメント

■メーカー：[illegible]
■ジャンル：3D対戦型格闘ゲーム
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■稼働：1999年7月
■使用基板：SYSTEM12
■移植版：PlayStation 2

アッパー昇龍、前キャン、バスケ、タッグゲージ……
———愛されし格ゲーは、いつだって奇跡と共に在る

今をさかのぼること15年前の1994年12月。やけにギラギラとした新作3D格ゲーがゲーセンの隅に設置され始めたのは、あの『バーチャファイター2』がもたらした"第二次格ゲーブーム"の真っ直中であった。のちに『バーチャ』と人気を二分することになる『鉄拳』、その記念すべき第一作目の評価は、「イロモノ」だったと言われている。何しろ、猫も杓子も「ポリゴンで描写されたリアルな闘い」を期待していた時期である。忍者やロボットや猛獣が闘うばかりか、キャラセレクト時の"メンチ切り"にビビって泣き出した小学生がいるとの噂すらあった『鉄拳』の濃厚な世界観は、時流からすればいかんせん"油マシマシ"に過ぎたのであった。

さて、稼働初期こそ「B級」的な扱いを受けていた本シリーズ第一作目だったが、それこそ中身が見えないくらいのおまけ要素を"全部乗せ"して移植されたPS版の発売を機に、状況は一変する。レバーによるガードと四肢に対応する4ボタン方式の直感的な操作体系、一発で体力の半分をうばい取れる壮快かつ分かりやすいゲームシステムが家ゲーユーザーを大量に取り込み、続く『鉄拳2』、『鉄拳3』の移植版がミリオンセラーの快挙を成し遂げたのだ。なお、鉄拳1～3はもともとPlayStationとの互換基板であるSYSTEM11及び12で製作されていたこともあり、アーケード版の稼働から1年以内にはPlayStation版が発売されていた。当時の移植タイミングとしてはかなり早めだったものの、対戦相手を求めてさまようPlayStation版『鉄拳3』のユーザーたちがゲーセンへと流入。家庭用とアーケードが互いに助け合う形で、コミュニティベースのムーブメントが発生し得る土壌が形成されたのであった。とはいえ、特殊なのはゲーセン原住民の中に家庭用から流入民が交ざったことだけではない。くしくも情報技術革命全盛、多数の人間がインターネットを覚え、また作品そのものがワールドワイドな展開を見せ始めるなど、『鉄拳3』及びそれ以降のシーンを取り巻く時代背景は、まさに奇跡そのものだったのである。

そして、世間がまだ恐怖の大王で賑わっていた1999年7月、歴史の特異点を直撃するように、あの『鉄拳タッグトーナメント』が稼働を始める。開発チームは"望まれぬ鉄拳"だと言った（鉄拳5攻略本 質実剛拳参照）。確かにビジュアルや基本システムは『鉄拳3』の流用だったものの、キャラが画面内外を行き来するタッグ戦の絶妙な面白可笑しさは、増殖し活躍の場を求めていた鉄拳erたちのハートを、しかと射止めるのであった。

大小様々な"世界"を巻き込んでしまった史上最も愛された"望まれなかった鉄拳"

を語らせろ!!

“対戦格ゲー”の誇る多様性は時に芸術を生み、また時に自らの意味を消失せしめる

「鉄拳タッグトーナメント」のシーンを語る上で、「韓国襲来」という出来事を外すことはできない。韓国が現れた2000年3月を“エックスデイ”とすれば、その対戦シーンは“エックスデイ”の以前と以後で分かたれ、大きく変容を遂げるのであった。。しかし、「鉄拳タッグトーナメント」初期の状況を解説する前に、まずは自分が体験してきた「鉄拳3」の対戦シーンを語らねばならないだろう。

しかしながら実はこの俺、「鉄拳3」を「勝敗を競い合うための対戦ツール」としてプレイした記憶がほとんど無い。それはなぜか？　当時自分が所属していたコミュニティでは、試合の勝敗よりもいかに美しく闘うか─難しい空中コンボや見た目にカッコイイ動きを駆使し、相手の目を飽きさせないようにプレイする─に重点が置かれていたからである。芸術点など無い。そもそも審判も居ない。システムの壁の外でのみ得られる形なき自己満足のために、俺たちは来る日も来る日もコインを入れていたのであった。

もちろん、「ガチ対戦」がなかったワケではない。ただ俺がその機会に恵まれなかっただけだとも思う。しかし、以降の作品よりも“魅せプレイ”を重視するコミュニティが数多かったのは事実であった。しかし、なぜこのような状況となったのだろう？　私見ではあるが、事の始まりは上級者が余裕を見せる際のプレイスタイル、その美しさや独創性が共感と羨望を呼び、それがプレイヤーとイベント、コミュニティとメディアを巻き込んでいったと考えている次第である

さて、そんな奇妙な背景を持つ「鉄拳タッグトーナメント」である。対戦シーン初期である“エックスデイ”以前は当然のごとく、前作と同様に“魅せプレイ”を重視する流れが続いていた。とはいえ、そこに俺たちのけん怠は全く無かった。「鉄拳3」から継承された“ステステ”などの高等技術はもとより、500通りを越える組み合わせのタッグシステムと、2人のキャラクターを経由したタッグコンボ──「鉄拳タッグトーナメント」は圧倒的な懐の深さでもって、「魅せプレイ前提の遊び方」にすらこたえてくれたのだ。

臆病度判定プログラムを実装。“エックスデイ”以前、セコいやつはチキンとやゆされたものである。

韓国襲来がもたらした勝利への信念と渇望と熱気──そして未来

「鉄拳タッグトーナメント」の世界戦王者であるソク・ドンミンと、韓国代表の一人であるチャン・イクスが来日したのは、先述の通り2000年3月のことであった。来日イベントとして三日間にわたる組み手、そしてトーナメントによる大会が企画される。当然、日本のプレイヤーは勝つつもりだった。ちょうどトップ層の人々が“魅せ”のエッセンスをプレイスタイルに取り込みつつ、いかに効率良く勝つかを模索し始めた時期であった。なお、これらの努力はフレーム概念の活用法や確定反撃といった知識面の充実、及び受け身確定といったネタの発見など、ミクロな戦術を大きく進化させるに至る。

しかし、三日間のイベントを終えたチャン・イクスの戦績──2ラウンド先取の試合を大体150戦ほど闘い抜いた結果、何と無敗であった。そう、ただの一度も負けなかったのである。プレイスタイルは大きく違った。俗に言う山ステ(注2)をメインに、相手との距離を測り、無駄な攻撃を受けないように立ち回る韓国式。対して日本は、なるべく接近戦に持ち込み、フレームの知識を活用した“算数鉄拳”。結果、日本勢の繰る連係には後ろダッシュからのスカ風(注3)が待っていて、固まれば二択を受ける。完全敗北だった。

“エックスデイ”直後、日本の「鉄拳」コミュニティは初めて本格的な敗北感を得ると同時に、両国にとっての“対戦”の価値観をいやが上にも意識させられた。勝利だけが、汚名をそそぐ唯一の方法だからだ。次は負けられない。“魅せ”を甘えとして排斥したのも、残念ながら必然だった。その日を境に、「鉄拳タッグトーナメント」の対戦シーンは殺伐とした勝利至上的なプレイスタイルを作り上げていく。時代になじめず分裂したコミュニティもあったし、さまざまな論争も起きた。けれど、笑顔でする本気のケンカがとても楽しかったのを覚えている。──結局、気持ちを共有したかっただけなのかも。

冒頭でも触れたが、「鉄拳」シリーズは2009年12月で15歳を迎える。そこで来月は「鉄拳」15年間の歩みを徹底的に振り返りたい。あんな人やこんな人にもご出演をお願いしたのでお楽しみに！

“エックスデイ”以後、チキンマークは付いて当たり前に。またチャンの使った赤いジンが大流行。

無心で入れたコインがつづる歴史

ゲームバランスってぶっちゃけどうだったの？

[illegible]「鉄拳タッグトーナメント」だったが、タッグコンボによって奪い取れる回復可能体力と控え中の回復速度のバランス、横転受[illegible]

[illegible]

“死体蹴り”の美学

[illegible]れた相手に攻撃をたたき込む“死体蹴り”すらも表現の一手段にしてしまったのだ。

“死体蹴り”といえども、倒れた相手を[illegible]カメラ目線になるような角度へと横移動を繰り返し、ただしゃがみ続ける。直接的な攻撃は加えていないのに、その腹立[illegible]

注釈
注1 山ステ：山田式ステップの略で、後ろダッシュをしゃがみ途中でキャンセルし、連続で後ろダッシュする技術。コマンドは{⇦☆⇦⇩}×α。
注2 スカ風：スカし風神拳の略で、相手の攻撃を後ろダッシュなどで回避したのち、そのスキに風神拳をたたき込むというテクニック。

お店のスタッフとお客さんをアルカディアがつなげます！

ゲームセンター総合情報コーナー

ゲーセンに行こう！

当コーナーは、ゲームセンターを運営・管理されている店舗スタッフの方々と、お店に足を運んでゲームをプレイされる日常の皆さまをバックアップし、相互のより良い関係を築き上げていくことを目的としたコーナーです。

2009年アルカディアデータベース集計から ここ一年のゲーム人気の傾向を総括する

2008年を振り返るに、ビデオゲームに関してはほぼ『鉄拳6BR』(バンダイナムコゲームス)、『機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT』(同)の2本が、大型筐体ゲームについては『機動戦士ガンダム 戦場の絆』(同)、および各社のネットワーク通信麻雀ゲームが独走という状況であった。

ビデオゲームでは、『MELTY BLOOD Actress Again』(エコールソフトウェア)、『GuiltyGearXX ΛCORE』(アークシステムワークス)が安定した動きを見せていた。ともにマザーはNAOMIという1世代前のものであるのは興味深い。ともにインカムは減少傾向にあるものの、基板が広範囲に普及しており、多くのスポットで遊ばれているようだ。逆に、『アルカナハート』シリーズ(エクサム)や『ブレイブルー』(アークシステムワークス)は特定の店舗で、熱心なファンが集中的に遊んでいる模様。最近では、『旋光の輪舞DUO』(グレフ)でも同様の傾向が見られている(弊誌のランキング集計店はハイスコア集計店を多く含むため、『旋光の輪舞』に関しては特にこの傾向が強い)。

大型ゲームに関して、前述のタイトル以外が思った以上に奮わないのか気になる。ある程度伸びるタイトルもあるが、麻雀の後塵を拝している状況だ。

ちなみに、弊誌のランキング上位には入ってこないものの、『ハーフライフ2サバイバー』(タイトー)などは、集計時に根強い人気を持つゲームとして報告されることが多い。FPS/TPS系のゲームは、今秋の話題作『ボーダーブレイク』(セガ)、先日稼働したばかりの『シャイニング・フォース クロス』(同)や『ハーフライフ〜』の実質的な後継作に当たる『サイバーダイバー』(タイトー)といった作品がここ最近立て続けにリリースされたが、これらのタイトルが2010年、どこまで延びるか注目したいところだ。

ARCADIA DATABASE 〜今月の人気ゲームは?〜

ビデオゲーム部門

順位	タイトル	ポイント
1	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION <バンダイナムコゲームス>	315.1pt.
2	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT <バンダイナムコゲームス>	300.8pt.
3	ブレイブルー コンティニュアムシフト <アークシステムワークス>	202.7pt.
4	GUILTY GEAR XX ΛCORE <アークシステムワークス>	182.7pt.
5	MELTY BLOOD Actress Again <エコールソフトウェア>	178.5pt.
6	THE KING OF FIGHTERS2002 UNIMITED MATCH <SNKプレイモア>	105.0pt.
7	Virtua Fighter5 R<セガ>	97.1pt.
8	旋光の輪舞DUO<グレフ>	78.5pt.
9	STREET FIGHTER Ⅳ<カプコン>	72.4pt.
10	STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE <カプコン>	56.3pt.

大型筐体部門

順位	タイトル	ポイント
1	機動戦士ガンダム 戦場の絆 <バンダイナムコゲームス>	302.9pt.
2	麻雀格闘倶楽部 我龍転生 <KONAMI>	295.1pt.
3	ボーダーブレイク<セガ>	256.2pt.
4	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 <セガ>	234.3pt.
5	beatmania ⅡDX 17 SIRIUS <KONAMI>	195.7pt.
6	WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2008-2009<セガ>	168.0pt.
7	pop'n music17 THE MOVIE <KONAMI>	126.5pt.
9	LORD of VERMILIONⅡ <スクウェア・エニックス>	84.1pt.
8	クイズマジックアカデミー6 <KONAMI>	72.8pt.
10	三国志大戦3 猛き鳳凰の天翔<セガ>	58.3pt.

注目ゲーム CLOSE UP!!

ブレイブルー コンティニュアム・シフト
<アークシステムワークス>

昨年、アークシステムワークスの新シリーズとして登場した『ブレイブルー』の最新作。2D格闘ゲームの中では抜きんでた映像クォリティと演出力で、どれだけ新規ユーザーが獲得できるかが注目どころ。

美麗なグラフィックと奥深いゲーム性を誇る期待作

本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したしたゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗(50音順)：大久保アルファステーション/Game in えびせん/GAME41/JOYLAND江守店/TAC 北方店/チャレンジャー ABABA天神橋店/チャレンジャーガムガム店/モンキーハウス本館 ほか

アルカディアクーポンとは?

クーポン加盟店にページ左下のクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。そのほかの注意事項に関しては、ページ下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

アルカディアクーポン加盟店一覧

店舗	TEL
北海道	
BIG BANG 函館	☎0138-54-7100
ウィクト函館湯の川	☎0138-85-6321
青森県	
ファイターズ K-ONE八戸店	☎0178 24 9911
岩手県	
ハロ盛岡店	☎019 643 2872
宮城県	
スーパーヒーロー 仙台名取店(フウキグループ)	☎022-383-1811
THE 3RD PLANET仙台鈎取店(※4)	☎022-244-5911
THE 3RD PLANET BiVi仙台店(※4)	☎022-742-0543
アミュージアム仙台泉店	☎022-375-8778
秋田県	
ハイテクセガ秋田	☎018 8[illegible]7 5041
山形県	
カレッジスクエア	☎02[illegible]1 624-[illegible]44
福島県	
スーパーピンコ郡山店	☎024 935 2388
THE 3RD PLANETビホ[illegible]ト福島店(※4)	☎024-526-3536
栃木県	
宇都宮ヒットイン	☎028-661-6917
THE 3RD PLANET那須塩原店(※4)	☎0287 73-0551
つるまき	☎028-634 2839
群馬県	
THE 3RD PLANET[illegible](※4)	☎027 310 [illegible]611
茨城県	
[NEW!!][illegible]	☎029-295 [illegible]493
埼玉県	
HAP'1 GAME Citta UNO	☎048-844-8868
HAP'1 GAME Citta'	☎048-837-8021
デイトナⅢ	☎048-269-8119
Zippy南越谷店	☎048-961-4967
THE 3RD PLANETフルスホ八潮店(※4)	☎048-994-5377
ヴァルゴ草加店	☎048 924 0432
千葉県	
DEEP	☎047-493-7537
アミューズメントエース津田沼店	☎047-475-8918
ゲームセンターB-1	☎0471-44-5597
ゲームフジ船橋店	☎047-425-6393
ハイテク セガ 柏	☎0471-63-9844
テクモピア行徳店	☎047-395-1119
ファンファン船橋店	☎047-425-9800
ゲームセンタークラウン	☎043-462-1203
ラッキー中央店 フェリシタ	☎043-222-5610
ラッキー千葉店	☎043-227-6447
HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店	☎047-411-7971
THE 3RD PLANET市川妙典店(※4)	☎047 300 2166
THE 3RD PLANETフルスホ千葉稲毛店(※4)	☎043-304-7373
SUPER WAVE 柏店(※5)	☎04 7144 8366
アミュージアム ユーカリが丘店	☎043-487-4440
東京都	
GAME NEWTON	☎03-3558-9766
アムネット五反田店	☎03-3495 2183
池袋プレイランドラスベガス	☎03-3982-1817
クラブ セガ 秋葉原	☎03-5256-8123
ゲームスタジオ キューブ	☎03-3554-2261
アドアーズ サンシャイン店(※1)	☎03-3971-9601
アドアーズ 渋谷店(※1)	☎03-3496-5856
アドアーズ ミラノ店(※1)	☎03-3200-0884
新宿第一店ゲームオスロー	☎03-3209-5517
立川ゲームオスロー5	☎042-529-7837
ハイテクランド セガ 渋谷	☎03-3409-4737
NAMCO LANDO 渋谷店	☎03-5428-4550
原宿ゲームダブルエックス	☎03-3405-4379
プレイランド ビッグチェリー 羽村店	☎042-579-4603
プレイランドチェリー 一橋学園店	☎042-344-7741
池袋ギーゴ	☎03-3981-6906
アミューズメントスペース トレジャーアイランド	☎03-3904-2010
アミュージアム大泉店	☎03-5933-2041
アミュージアムOSC店	☎03-5933-0880
プレイランド ビック 東福生店	☎042-553-7578
ゲームセンター リノ	☎03-3561-1261
アミュージアム昭島店	☎042-542-0660
ムー大陸 立川店	☎042-538-7295
アドアーズ新宿歌舞伎町店	☎03 5155 6481
THE 3RD PLANET昭島店(※4)	☎042 500-1414
神奈川県	
AMワールドフロンティア三ツ境店	☎045-365 1103
MUTHOS(ムトス)綾瀬店	☎046-770-9178
MUTHOS(ムトス)相模原店	☎042-776-5001
ハイテクランド セガ ブリーズ	☎045-313-6435
テクモピア 向ヶ丘遊園店	☎044-900-8701
ゲームオーロ 相模原店	☎042-769-9474
アドアーズ鶴見店A館	☎045-584-2280
アドアーズ大和店B館	☎046-200-6370
ゲームファンタジア茅ヶ崎店	☎0467-87 8802
THE 3RD PLANET港北ニュータウン店(※4)	☎045-914-7386
新潟県	
ハロータイトー新発田店	☎0254-26-7877
THE 3RD PLANET新潟県庁前店(※4)	☎025-290-8811
富山県	
プレイランド 掛尾	☎076-424 7543
セガ ワールド富山	☎076 428 0048
石川県	
PA七尾店	☎07[illegible]7 53 6517
福井県	
ジョイランド江守店	☎0776-33-1900
セガ アリーナ	☎0776-52-0806
Joy Land 敦賀店	☎0770-37-1616
[NEW!!]セガワールド武生	☎0778-21-1675
山梨県	
アベニュー甲宝店	☎055-225-2511
ゲームパニック甲府	☎055-231 0829
長野県	
アミューズメントパークNASA	☎026-228-7434
セガ ワールド 豊科	☎0263-73-6767
THE 3RD PLANET長野大通り店(※4)	☎026-231-5015
岐阜県	
セガ ワールド 高山	☎0577 35 5077
遊屋楽造	☎058 393-3979
静岡県	
GAME USA	☎054-624-5237
THE 3RD PLANET 富士店(※4)	☎0545-57-7777
THE 3RD PLANET静波(※4)	☎0548-22-7660
セガ ワールド 静岡	☎054 252-3591
セガ ワールド 藤枝駅南	☎054-636-4416
ブリッズ南浜松店	☎053 442-7235
ミラクル静岡店	☎054-284-0099
THE 3RD PLANET OZ浜松店(※4)	☎053-466-3387
ミラクル藤枝	☎054-643-7796
THE 3RD PLANET浜松プラザ店(※4)	☎053-466-3387
THE 3RD PLANET BiVi沼津店(※4)	☎055-926-7739
THE 3RD PLANETクレッセ静岡店(※4)	☎054-349-2006
THE 3RD PLANET静岡インター店(※4)	☎054-202-5500
THE 3RD PLANET御殿場インター店(※4)	☎0550-70-0705
SUPER WAVE 吉原店	☎0545 57 5002
愛知県	
PLAY SEVEN	☎0586-46-7228
アミューズメントプラザ マルシン	☎0566-25-5001
おもしろランドAHAHA清須店	☎052-401-6013
クラブ セガ 名古屋伏見	☎052-222-3920
セガ ワールド 岡崎	☎0564-58-8986
クラブ セガ 金山	☎052-323-0121
ハイテク セガ 豊田	☎0565-26-6777
ラ・フィエスタ豊橋	☎0532-55-6088
プレイハード 50 春日井店	☎0568-52-8240
プレイハードファイブオー名古屋店	☎052-834-8620
ゲーム塾ワンダーランドAGC	☎0567-22-2522
アミューズメントクラブ サムソン常滑店	☎0569-34-6111
ゲームプラザタイガー一宮店	☎0586-24-2472
ダウンタウン	☎0532 64 2939
三重県	
セガ ワールド 生桑	☎0593-32-[illegible]
セガ アリーナ 浜大津	☎077-523-7015
滋賀県	
セガ ワールド 甲西	☎0748-72-5822
アミューズメントシャンクルクラブ堅田店(フウキグループ)	☎077-573-7717
京都府	
ゲームスペース ファニー(フウキグループ)	☎0774 43 9030
西院コットンクラブ(フウキグループ)	☎075-595 1136
下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	☎075-712-4367
スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	☎075-502-5765
セガ ワールド 六地蔵	☎075-603-3220
THE 3RD PLANET BiVi京都二条店(※4)	☎075-813-2150
大阪府	
アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	☎0726-23-7161
ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	☎0726-71-5123
心斎橋キーコ	☎06-6213-8024
チャレンシャー追手門店	☎0726-43-4444
チャレンシャー関大前店	☎06-6389-8072
ハイテクランド セガ アビオン	☎06-6645-7692
ジョイランドタイトー天六	☎06-6351-1530
GAME DINO 阪急茨木店	☎072-631-5507
GAME PLAZA オレンジハウス	☎06-6326-1218
アミュージアム岸和田店	☎0724-33-9711
ビデオシティリノ	☎06-6345-6185
KO HATSU(コーハツ)	☎06-6352-3007
ゲームディーノ 枚方店	☎072-846-3303
ゲームプラザ21	☎06-6741-7500
アミューズメントJAM新世界店	☎06-4396-5270
アミューズメントJAMみくりや店	☎06-6618-3600
兵庫県	
三ノ宮サンクス	☎078-271-0335
タロフォフォ	☎0798-32-0099
伊丹ゲームスペース	☎072-785-1549
SUPER WAVE 森友店	☎078-928-7775
奈良県	
キャノンショット(フウキグループ)	☎0742-35-3208
アミューズメントデフト	☎0742-26-7789
和歌山県	
K CAT紀ノ川店	☎073-480-5111
鳥取県	
スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	☎0858-23-5255
THE 3RD PLANET鳥取店(※4)	☎0857 37-3010
島根県	
ゲームスポット ハロウィン	☎0853 23-0731
今出屋鉄拳塾	☎0852-72-2550
セガワールド出雲 NEW!	☎0853-23-1870
岡山県	
岡山[illegible]	☎086-232-8790
広島県	
スペースV1可部店	☎082-814-6116
スペースV1廿日市店	☎0829-34-3311
アミューズメント ビートル2	☎0824-62-5504
アミューズメント パークワールド	☎0726-71-5123
山口県	
セイタイトーメルクス店	☎083-923 1165
THE 3RD PLANET山口店(※4)	☎083-933-0307
徳島県	
エンゼル[illegible]佐古店	☎0[illegible]8 653 [illegible]758
高知県	
戦ikusa	☎0[illegible] [illegible]4 1930
香川県	
ゲームステージ ヒート	☎087-868-6007
セガ ワールド 高松	☎087-866-9526
マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	☎0877-63-4333
戦ikusa	☎087-843-2788
福岡県	
TAC 北方店	☎093-941-9022
アカトンボ西新店(※2)	☎092-844-6553
スーパーアカトンボ香椎店(※2)	☎092-682-0555
トンボ大橋駅前店(※2)	☎092-553-1081
Amuplats 天神	☎092-737-5500
天神キーコ	☎092-724 5971
THE 3RD PLANETコマーシャルモール博多店(※4)	☎092-474-2273
大分県	
アミューズメントスペース31	☎097-523-5060
セガ ワールド 中津(※3)	☎0979-22-7833
ドリームワールド	☎097-593-5224
アミューズメントアーク中津	☎0979-23-6179
鹿児島県	
スーパーゲーム チャレンジ	☎099-257-0214
ゲームセンター電撃新栄	☎099-255-2505
THE 3RD PLANETジャングルパーク 鹿児島店(※4)	☎099-213-0223
THE 3RD PLANETプレスポ国分店(※4)	☎0995-48 6789
沖縄県	
TSUTAYA内間店	☎098-875-8588
アミュージアム ネーブルカデナ店	☎098-956-3409

※1 **アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります 各店舗にてご確認ください
※2 **トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可 クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります
※3 **セガ ワールド 中津は**メタル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります
※4 **THE 3RD PLANETは**店舗によりサービス内容が異なります(各店舗にて、ご確認ください)
※5 **SUPER WAVEは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください)

クーポン加盟店の詳細な情報はアルカディア公式ページ(http://www.arcadiamagazine.com/)にて!

店舗経営者の方へ

貴店もアルカディアクーポンに加盟してみませんか? 興味を持たれた店長様、オーナー様がいらっしゃいましたら、お気軽に下記連絡先までご一報ください。ご案内の書類をお送りさせていただきます。

FAXでのお問い合わせの際は、必ず返信用のFAX番号、店名、発送者の方のお名前をお書き添えください。 また、メールでのお問い合わせの際には、件名に「アルカディアクーポンについて」とご記入ください。

■連絡先
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
FAX:03-3265-7340 E-Mail:location2009@arcadiamagazine.com

ATTENTION!! クーポン使用時の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。使用時は店舗スタッフの人に確認してください。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用できるゲームの種類など、サービス内容については、必ず事前に店舗スタッフの方に確認をしてください。
- 店舗の改装や閉鎖、別の運営会社への移管などにより、加盟店から外れる店舗もあります。必ず毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、店舗に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう

イベント準備会発

ゲームセンターイベントリスト

2010年1月版

北海道

★ベガジオ栄町店
札幌市東区北42条東16-1-5 ☎011-785-9800
http://hp.kutikomi.net/gameibento/

1/23 14:00 An×An2 DX 大会 ◆詳細はHP参照

★セガ ワールド 星が浦
釧路市星が浦大通2-5 ☎0154-52-0099
http://location.sega.jp/loc_web/sw_hoshigaura.html

1/16 19:00 セガ ワールド 星が浦 VF5R公式 大会 ◆フリー 定員32人 エントリー開始18.00
1/23 19:00～23:00 セガ ワールド 星が浦 VF5Rオープンバトル ◆フリー

★クラブ セガ 函館
函館市昭和3丁目31-12 ☎0138-47-8333
http://location.sega.jp/loc_web/cs_hakodate.html

1/9・23 16:00 VF5公式 大会
1/10・24 16:00 VF5オープンバトル

宮城県

★スーパーヒーロー 仙台名取店
名取市飯野坂宇土城堀143 ☎022-383-1811

1/9 19:00 鉄拳6BR店舗大会 ◆受付18.00
1/16 20:00 VF5R店舗大会 ◆受付19.00
1/23 19:00 鉄拳6BR店舗大会 ◆受付18.00
1/30 20:00 VF5R店舗大会 ◆受付19.00

茨城県

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3 ☎029-244-9900

1/9 18:00～23:00 VF5公式オープンバトル ◆参加費はプレイ料金のみ
1/23 18:00～23:00 VF5公式オープンバトル ◆参加費はプレイ料金のみ

埼玉県

★BOO-BOSSBOSS所沢店
所沢市東狭山ヶ丘6-2838-3 ☎04-2929-8333
http://k-sai.jp/booboss/

1/10 19:00 An×An2トーナメント 大会 ◆当日発表
1/24 15:00 QMA6トーナメント 大会 ◆当日発表

★HAP'1 GAME CITTA' UNO
さいたま市桜区田島8-2-12 ☎048-844-8868

1/10 未定 麻雀格闘倶楽部店舗イベント
1/17 13:30 三国志大戦3 全国 大会 店舗予選 ◆公式ルール「参加費500円」 1/9～受付 定員32名
1/24 16:00 DDR 大会 ◆当日発表
1/31 17:00 Gvs.G NEXT 大会 ◆参加費1人100円 [illegible]

東京都

★東京レジャーランド秋葉原店
千代田区外神田1-9-5 ☎03-5298-1360
http://[illegible]

1/9 20:00 VF5R公式大会 2店舗合同 ◆2号店18.00受付2号→1号のコンボで2Pゲット
1/23 20:00 VF5R公式大会 2店舗合同 ◆2号店18.00受付2号→1号のコンボで2Pゲット
1/10 12:00 賢竜杯†(CROSS) ◆詳細は http://www.kenryuhai.com/cross/ まで
1/10・17・24 14:00 QMA6店舗大会 ◆各大会定員32名受付13時 ※17日にレディース大会

★CLUB SEGA 新宿西口
新宿区西新宿1-12-5西口三平ビル ☎03-3349-0257
http://location.sega.jp/loc_web/cs_shinjukunishiguchi.html

1/3 15:30 ストEX2+ 大会
1/10 15:00 ハパII 大会
1/23 17:00 マヴカプ2 大会
1/24 13:00 ストIV 大会 ◆同キャラ有り

※特記無いものはシングルトーナメント

★クラブ セガ 自由が丘
目黒区自由が丘2-10-9 ☎03-3725-3953
http://location.sega.jp/loc_web/cs_jiyugaoka.html

1/8 19:00～ ストIV ランバト ◆参加人数16名 カードは無くても参加可能
1/22 19:00～ ストIV ランバト ◆参加人数16名 カードは無くても参加可能
1/17 18:00～ VF5R 公式 大会 ◆参加人数64人まで カード保有者のみ
1/31 18:00～ VF5R 公式 大会 ◆参加人数64人まで カード保有者のみ

★セガ ワールド 大森
大田区山王2-1-5 大森駅ビルララ2F ☎03-5709-0669
http://location.sega.jp/loc_web/sw_omori.html

1/11 19:00 Gvs.G NEXT シャッフル 大会 ◆制限なし
1/17 19:00 An×An2 大会
1/24 19:00 ブレイブルー CS 大会

★クラブ セガ 秋葉原
千代田区外神田1-10-9 サトービル ☎03-5256-8123
http://location.sega.jp/loc_web/cs_akihabara.html

1/1 10:00～15:00 VF5R 公式オープンバトル ◆カード必須
1/3 10:30 VF5R 公式 大会 ◆カード必須 定員64名
1/23 10:00～15:00 VF5R 公式オープンバトル ◆カード必須
1/24 10:30 VF5R 公式 大会 ◆カード必須 定員64名

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2アルファビル ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

毎週金曜 19:30 ブレイブルー CS 大会 ◆1/1・8・15・22・29開催 参加料無料
1/17 15:00 マヴカプ2 大会 ◆参加料無料 2本先取制
1/24 15:00 ブレイブルー CS 大会 ◆参加料無料 闘劇'09の「ブレイブルー」ルールで開催

★GAME-NEWTON大山店
東京都板橋区大山町25-8 野口ビルB1F ☎03-3554-26685
http://www.game-newton.co.jp/

1/9 20:00 スパIIX ランバト ◆ランバト個人戦
1/16 20:00 ストIII3rd クーペレーションランバト ◆2on2
1/23 20:00 戦国BASARA大会
1/24 20:00 スパIIX 大会 ◆2on2

千葉県

★ゲームパークZAPS千葉 柏店
柏市根戸386-13 ☎0471-37-1977

1/8 20:30 VF5R公式 大会 ◆定員64名 参加費100円 受付20.00
1/15 18:00～23:00 VF5R公式オープンバトル ◆参加費無料
1/22 23:30 VF5R公式 大会 定員64名 ◆参加費100円 受付20:00
1/29 18:00～23:00 VF5R公式オープンバトル ◆参加費無料

★イスカンダル
木更津市潮見4-1-2 ☎0120-010-267

1/9 16:00～21:00 VF5オープンバトル ◆定員無制限 カード保有者のみ
1/16 17:00～18:00 VF5公式 大会 ◆定員16名 カード保有者のみ
1/23 16:00～21:00 VF5オープンバトル ◆定員無制限・カード保有者のみ
1/30 17:00～18:00 VF5公式 大会 ◆定員16名 カード保有者のみ

福井県

★ジョイランド江守店
福井県福井市江守中2-1507 ☎0776-33-1900
http://www.joyland.co.jp/emori/

1/16 19:00 ブレイブルー CS 大会 ◆キャラ固定 トーナメント方式
1/23 20:00 GG 大会 ◆キャラ固定 トーナメント方式
1/30 23:30 VF5Rオープンバトル ◆キャラ固定 トーナメント方式

新潟県

★ゲームセンターテクノホリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/otake/tecnopo.is.html

1/10・24 16:00 MBAA定期 大会(月2回開催) ◆当日決定
1/11 14:00 Gvs.G NEXT 大会 ◆当日発表
1/23 未定 ハパII&ストIII 3rd対戦会 ◆当日発表
1/31 19:00 ブレイブルー CS 大会 ◆[illegible]

京都府

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院二蔵町12

1/3 17:00～22:00 VF5R 公式オープンバトル
1/10 19:00 VF5R 公式 大会
1/17 17:00～22:00 VF5R 公式オープンバトル
1/24 19:00 VF5R 公式 大会

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2 ☎075-502-5765

1/9 19:00 VF5R 公式 大会 参加費100円
1/16 17:00～22:00 VF5R 公式オープンバトル
1/23 19:00 VF5R 公式 大会 参加費100円
1/30 17:00～22:00 VF5R 公式オープンバトル

★スーパーヒーロー 久御山店
久世郡久御山町大字下津屋小字北野23-1 ☎0774-45-3780

1/9 18:00 三国志大戦店内 大会
1/16 18:00 VF5R店舗大会 ◆参加費100円
1/23 18:00 機動戦士ガンダム 戦場の絆 店舗大会 ◆チーム登録制 参加費1チーム(4名)1,600円
1/31 18:00 Gvs.G店舗大会 ◆参加費100円

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

1/9 19:00 鉄拳6BR店舗大会
1/16 19:00 ストIV店舗大会
1/23 19:00 アルカナハート3店舗大会
1/30 19:00 MBAA店舗大会

※上記イベントは参加費50円

大阪府

★ハイテクランド セガ アビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルBF～2F ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/nls_avion.html

1/17 14:30 ブレイブルー CS シングルトーナメント ◆定員無し 参加費無料 受付1/17の9:30より
1/24 14:30 三国志大戦3 全国 大会「覇業への道 鳳翼天舞」 店舗予選 大会 ◆定員32名 参加費500円 受付1/17より

★ゲームプラザ OKAIII
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

毎週木曜 20:00 鉄拳6BR店舗大会
毎週金曜 19:00 Gvs.G NEXT 大会
毎週土曜 20:30 WCCF店舗大会

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎072-623-7161

1/10 20:00 VF5R公式 大会
1/17 15:00 三国志大戦公式全国 大会
1/24 20:00 VF5R公式 大会
毎週土曜 25:00 WCCF店舗大会

★チャレンジャーガムガム店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger.jp/

毎週土曜 18:00 鉄拳6BR 大会

★チャレンジャーアハバ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 [illegible]ビル1F ☎06-6357-6677

1/10・24 15:30 MBAA 大会
1/16・30 15:30 Fate 大会
1/17 15:30 MBAA 2on2 大会 ◆参加費1チーム100円
1/31 15:30 MBAAランダム2on2 大会

※特記無しイベントは参加費無料 エントリーは開始30分前 参加人数によりルール変更の場合あり

★KO-HATSU
大阪市北区天神橋2-2-21 [illegible]ビル1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com

1/9 17:00 第3回ブレイブルー CS 大会
1/10 16:00 第3回ブレイブルー CS初・中級者交流 大会
1/23 17:00 第3回ブレイブルー CS2on2 大会
1/24 16:00 第4回ブレイブルー CS初・中級者交流 大会

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp/

1/9・23 18:00 Gvs.G NEXT 大会
1/10・24 18:00 三国志大戦3 大会
1/16・30 18:00 ブレイブルー CS 大会
1/17・31 18:00 LoVII 大会

兵庫県

★三宮 SANX
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下404～407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

1/9 18:00 ストIV 無差別 大会
1/10 17:00 ストIV BPレシオバトル 大会
1/22 20:00 ストIV 無差別級 大会
1/23 18:00 ストIV 初心者 大会 ◆PP20000以下

※上記イベント参加費100円

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
http://[illegible]

1/10 14:00 MBAA 大会
1/17 15:00 ストIV中級者以下限定 大会 ◆PP20000以下 カード登録必須
1/24 15:00 ストIV 大会
1/31 14:00 ブレイブルー CS&GGXXAC 大会 ◆[illegible]

島根県

★今出屋鉄拳塾
松江市美保関町七類1520 ☎0852-72-2550

12/31 21:00 年忘れ鉄拳6BR今出屋 大会&年越し対戦会
1/9 20:00 2010新春鉄拳6BR今出屋王座決定戦

※上記イベントはシングルトーナメント 参加費100円

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見町633 ☎0858-23-5255

1/3 15:00～20:00 VF5R公式オープンバトル
1/9 20:30 VF5R公式 大会 ◆受付20.00
1/16 15:00～20:00 VF5R公式オープンバトル ◆受付20.00
1/23 20:30 VF5R公式 大会 ◆受付20.00

今月のピックアップ① **2010年、都内3店舗がブレイを盛り上げます!**

東京3店舗による「ブレイブルー CS」2on2イベント The 1st Contractor in TOKYO

店舗名	大会日時	開始時間
東京レジャーランド秋葉原	1月7日(木)	20:00
高田馬場ゲーセンミカド	1月11日(月)	20:00
大久保アルファステーション	1月15日(金)	20:00

大会公式HP:http://s1.shard.jp/contractor/intokyo/

都内の3店舗が集結し、最強のタッグを決定するイベントを立ち上げた。各店舗4回(計12回)のランバトを経て、3月7日の決勝大会で雌雄を決する。なお今回は各店舗の開始日を掲載。詳細はHPを確認して欲しい。

今月のピックアップ② **パチャっ子は新年早々から活動開始!**

VF5R 東海エリア今期初の5on5大会 第1回甚目寺杯 5on5

■開催日時	2010年1月10日(日)
■開催場所	ゲームファンタジオ甚目寺店
■所在地	愛知県海部郡甚目寺町大字坂牧字坂塩86-1
■主催HP	http://www.beat-tribe.jp/
■大会概要	5on5勝ち抜き戦。エントリー、タイムスケジュール等の詳細は上記HP参照。

東西の要衝としてVF界でも機能している(?)東海エリア、その新聖地として君臨するファンタジオ甚目寺にて、初の5on5大会の開催が決定した。新しい場所で、今年も主要3エリアの抗争が繰り広げられること必至!?

山口県

★フレスパラント カッタの湯
宇部市海南町1675 ☎0836-37-2626

日付	時間	内容
1/16	17:00	Gvs.G NEXT店舗大会 ◆2on2
1/23	21:00	ストIV店舗大会
1/30	19:00	鉄拳6BR店舗大会 ◆[illegible]

香川県

★戦～ikusa～
高松市高松町2554-18 ☎087-843-2788
http://www.geocities.jp/shop_ikusa/ikusa_kagawa/kagawa_top.html

日付	時間	内容
1/11	19:00	三国志大戦3 大会
1/17	19:00	鉄拳6BR 大会
1/24	19:00	ストIV 大会
1/31	19:00	QMA6 大会

★マックスプラザ 善通寺店
善通寺市中村町1798-2 ☎0877-63-4333

日付	時間	内容
1/10	18:00	悠久の車輪 大会 ◆外部出力[illegible]予定
1/10	20:00	ドルアーガオンライン交流会 ◆閉店まで参加費500円でフリー解放
1/17	19:00	三国志大戦全国予選 大会 ◆参加受付1/10(10:00予定)参加費500円
1/24	20:00	LoVII交流 大会 ◆トレード会も開催予定

福岡県

★TAC北方店
[illegible] ☎093-941-9022
http://www1.bbiq.jp/maho-do/

日付	時間	内容
1/9・23	19:00	アルカナハート3 大会 ◆1/23はランバト第1回
1/10・24	15:00	旋光の輪舞DUO ◆1/24はランバト第1回
1/16	19:00	ソウルキャリバーIII 大会
1/17	15:00	鉄拳6BR 大会

※いずれも参加費100円 詳細は必ずHPを確認のこと

★TAC戸畑店
北九州市戸畑区中原西1-11-11ウェストヒルF1 ☎093-873-9100
http://homepage2.nifty.com/t.a.c/

日付	時間	内容
1/9・23	18:00	ブレイブルー CS ランバト ◆ランダム2on2
1/10	18:00	Fate 大会 ◆早稲田式2on2
1/16	18:00	Gvs.G NEXT 大会 ◆2on2
1/30	18:00	鉄拳6BR 大会 ◆[illegible]

★セガ アリーナ 中間
中間市上蓮花寺3-1-1 ☎093-246-1941
http://location.sega.jp/loc_web/sa_nakama.html

日付	時間	内容
1/10	14:00	三国志大戦3 全国大会「覇業への道 鳳翼天翔」予選 ◆公式ルール
1/17	14:00	VF5公式 大会 ◆公式ルール
1/31	14:00	VF5公式 大会 ◆公式ルール

★プリゲーレインボー
福岡市中央区天神4-4-11 ショッパーズ専門店街8F ☎092-771-0505
http://avalonsgate.net（大会主催側）

日付	時間	内容
1/24	12:00	アヴァロンの鍵-弐- 一日だけのノンリミットバトル復活祭 ◆参加費500円 破壊の葉火禁止 受付方法はhttp://avalonsgate.netを参照
1/31	13:00	ポップンミュージック・ポップンレインボー!8 ◆受付12:00～ 参加費300円 バトルモードと共同プレイ会 コスプレ参加可 [illegible]

大分県

★ゲームプラザアンアン大分店
大分市高城新町1-8 ☎097-553-3588
http://www.maruka.jp/game.html

日付	時間	内容
1/24	20:00	アンアン勢主催ストIV 大会 ◆詳細未定 変更の可能性アリ

イベント情報を掲載してみませんか?

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか?
掲載をご希望される方は、
1 開催タイトル　2 主催者とその連絡先　3 参加資格、参加方法　4 ルール　5 開催日時
6 お問い合わせ先　7 イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください
ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、必ず開催場所の承諾を得た上でご連絡ください
※情報申請の締切日は毎月翌なります(毎月5日ごろ)
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、前もってイベント準備会までご連絡ください

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 (株)エンターブレイン アルカディア編集部 イベント準備会係
TEL:03-3265-7156 FAX:03-3265-7340 Mail:location2009@arcadiamagazine.com

今月の強者たち 2009年11月開催分

11月に開催されたイベントの結果をここに紹介!
上位入賞者の皆さん、おめでとうございます!

●ペガジオ栄町店(北海道)
ポップンミュージック17THE・MOVIE ～第2回ポップン映画祭～ 11/21・10名
主演男優賞:かねひろ [illegible]女優賞:マコ*age 助演男優賞:CO P 助演女優賞:カオス

●大久保アルファステーション(東京都)
マヴカプ2 大会 11/22・11名
優勝:カミタ2(センチネル) [illegible] TOPplayer(笑) [illegible]
ブレイブルー CSランダム2on2 大会 11/29・34名
優勝:ハマスラオ(バング)、木村(ライチ) 2位:マスタ二、ムラサキ 3位:南、ラブレス

●クラブ セガ 秋葉原(東京都)
旋光の輪舞DUO ～Ball-sperrwerk04 11/29・33名
優勝:[illegible]
三国志大戦3～覇業への道-店舗予選 12/6・32名
優勝:伏犠

●新宿スポーツランド本館(東京都)
VF5R 公式 大会 11/3・8名
優勝:サク酔長☆(い)(タカアラシ)
レディース全国への道5 3タイトル(初・中級者)合同女性限定イベント大会 11/8・37名
・ストIV部門 優勝:まいちん(春麗)
・GGXXAC部門 優勝:[illegible]
・ブレイブルー部門 優勝:柚ぽん酢(ニュー)
Gvs.G NEXT 第7回新宿温泉杯 シャッフル2on2団体戦 11/15・40名
優勝:いっぱん(エクシア)、鳥の巣 キュベレイ)
ブレイブルー 毎週水曜 大会 ブレイヤーランタム団体戦 11/18・22名
優勝:ラシ(タオカカ)、ますたー(バング)
G vs GNEXT 全国 大会壮行会 2on2団体戦 東西対抗戦 11/20・32名
優勝:関東A/エイジ(ガンダム)、牙、WO) ※関東の勝利
Gvs.G NEXT 第8回スポラン杯 4on4団体戦 11/22・180名
優勝:弱いくせにっ!!/オスギ(ガンダム)、ウニャリ(WO)、ネコ(WO)、ヒグラシ(ガンダム)
Gvs.G NEXT 第9回スポラン杯 8on8団体戦 11/23・260名
優勝:うにインフルエンザ/ベネッサ(陸ガン)、P(マスター)、ホウカ(白キュベレイ)、えぬ(ガンダム)、ユイ(シャアザク)、よしき(Z)、かも(デスサイズ)、てちち(WO)
ブレイブルー CS 毎週水曜 大会 プレイヤーランダム団体戦 11/25・20名
優勝:サトシ、タオカカ、木村(ライチ)
GGXXAC 第37回レディース 大会 11/28・17名
優勝:稚魚、聖ソル) 2位:「ニコ動オワタ [illegible]」とも 鬼教官

●BOO-BOSSBOSS所沢店(埼玉県)
AnxAn2 大会 11/8・10名
優勝:32 2位:ジェム 3位:ふぁん
QMA6 大会 11/22・12名
優勝:ふぃお 2位:つかさ 3位:たこぼうず

●HAP'1 GAME CITTA' UNO(埼玉県)
Gvs.G NEXT 大会(シャッフル) 11/15・23名
優勝:ハル(ウイングゼロ) みや くす(デュエル) 2位:タケダ マジ子勢

G vs.G NEXT 大会(チーム) 11/15・9チーム
優勝:どや/ドナ(ターンX)、とととさま(ガンダム) 2位:柊かがみは俺の嫁(笑) /ねね、ハル
DDR 大会 11/22・16名
優勝:ういはる 2位:216杉 3位:歯焼きまくrer(豚)

●アミューズメントエース津田沼(千葉県)
アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル35Final 11/15・28人
優勝:セロ 2位:コバ 3位:ルトルフ

●G3ポロス原町店(福島県)
WCCF 大会 ベガシン杯 11/2・16名
優勝:JJジョカトーレ 2位:Frajel 3位:ダイバー2009
鉄拳6BR 大会 おいかん杯ランダムタッグ戦 11/23・16名
優勝:ブレイヤー名 ねてる君(レイ)&443-LOVE(ボブ) 2位:とろみ(マードック)&じょーじあ(クマ) 3位:無し
第19回 三国志大戦3 大会 11/27・16名
優勝:龍神様 2位:月狼 3位:無し
鉄拳6BR 大会 おいかん杯シングル戦 11/28・12名
優勝:とろみ(マードック) 2位:オムフン(ボブ) 3位:無し
ブレイブルー CS 大会 山ジ杯 11/28・12名
優勝:明(ジン) 2位:ケボ(アラクネ) 3位:無し

●ゲームセンターテクノポリス(新潟県)
Gvs.G NEXT 大会 11/3・14名 7チーム
優勝:がっちがち/カズマ 神は地雷 2位:地走エピオン/郁朗、依嬢
第14回メルブラ定期 大会 11/8・16名
優勝:DAN 2位:ABD
第3回ストIV 大会 11/14・16名
優勝:はまー 2位:スズカ
ブレイブルー CS導入記念 大会 11/22・12名
優勝:ロボイ 2位:ドュ 3位:レイ・ニーニャ

●ハイテクランド セガ アビオン(大阪府)
ストIV シングルトーナメント 11/8・21名
優勝:てきとう(サガット) 2位:博絆
ヴァンパイアセイヴァー シングルトーナメント 11/22・11名
優勝:bow(オルバス) 2位:SIN

●セガ ワールド今福(大阪府)
アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル35Final 11/15・10人
優勝:ロボイ 2位:ドュ 3位:レイ・ニーニャ

●チャレンジャー関大前店(大阪府)
三国志大戦3 大会 11/1・10名
優勝:RAG 2位:[illegible]
Gvs.G NEXT 大会 11/6・16名
優勝:ナガミオリジナル勢(ターンA・ガンダム) 2位:まさかの3時間?
Gvs.G NEXT 大会 11/13・16名
優勝:背闇の妖精(白キュベレイ・ガンダム) 2位:チームBB
MBAA関西最強決定戦2予選 11/14・29名
優勝:あの兄弟を知らなかった遊さん(琥珀・Vシオン・都古) 2位:THE 踏み台
三国志大戦3 大会 11/15・10名
優勝:南アルぷス 2位:刃
Gvs.G NEXT 大会 11/27・18名
優勝:背闇の妖精(ウイングゼロ・ガンダム) 2位:黒歴史

●KO-HATSU(大阪府)
第4回スパIIX2on2 大会 11/1・10名
優勝:すぎさガイル) ザ☆スーパースター(バイソン) 2位:[illegible]ス せきケンゼ
第4回ブレイブルー初中級者交流 大会 11/7・10名
優勝:そうこ(カルル) 2位:ちょぼ
第19回ブレイブルー 大会 11/7・20名
優勝:つかさ(v-13) 2位:十六夜マトイ 3位:あずお
第5回ブレイブルー初中級者交流 大会 11/14・14名
優勝:えーすけ(カルル) 2位:エンデバー
第10回ブレイブルー 2on2 大会 11/14・21名
優勝:つかさ(v-13) 2位:十六夜マトイ あずお
第1回ブレイブルー CS 大会 11/21・28名
優勝:Tenchi(ハクメン) 2位:あべし
第1回ブレイブルー 2on2 大会 11/28・24名
優勝:ラッキー(ライチ、tenchi(ハクメン) 2位:えーすけ 十六夜マトイ

●ビッグジョイ鈴鹿(三重県)
アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル35Final 11/15・26人
優勝:ティズィコ@にょ 2位:ローザ@西森 3位:SYU

●三宮 SANX(兵庫県)
バーチャロン オラタン 5.66 店舗大会 11/7・12名
優勝:RPO(スペシネフ) 2位:TOM 3位:カナノア
バーチャロン オラタン 5.66 CrazySANX CUP(シングル) 11/21・31名
優勝:たこやき王子ファンクラブ(グリスボック) 2位:後藤 3位:RPO
バーチャロン オラタン 5.66 CrazySANX CUP(2on2) 11/22・20名
優勝:ミストの暮守たちチーム/チャパネ(フェイエン)、とんぬら(バトラー) 2位:シャンプチングハングたこやきチーム/エスポ、KABA 3位:第37回ドゥトレイ会議/ベイ、好調

●アミューズメントエース津田沼(千葉県)(continued listings in column 3)
ストIV 初心者 大会 11/14・12名
優勝:ハルカゼ(バイソン) 2位:KEN1 3位:じゃいろぱーらー
ストIV 無差別級 大会 11/15・13名
優勝:でぐち(サガット) 2位:こうげん 3位:唯
ストIV 無差別級 大会 11/27・16名
優勝:ひやしあめ(ケン) 2位:雅 3位:ダイナマイト加古川
ストIV BPレシオバトル 大会 11/28・25名
優勝:あ せんチーム/S3(ゴウキ)、ひやしあめ(ケン) 2位:ジュウサ[illegible]ら何とかなるやろチーム/クモノジュウザ、午鬼、ダイナマイト加古川 3位:北の国からチーム/ワタリ、ケンタ、シュバ犬
ブレイブルー ランバト 11/15・7名
優勝:ナーガ(ニュー) 2位:かにみそ 3位:4人目
ブレイブルー CS ランバト 11/25・13名
優勝:ナーガ(ラムダ) 2位:ろキ 3位:BAB
GGXXAC ランダム2on2 大会 11/8・14名
優勝:キキュウ(スレイヤー)、ヲジゲ(ミリア) 2位:けだこ、ekiちゃん 3位:PHK、かえる
GGXXAC シングル 大会 11/8・12名
優勝:ekiちゃん(サハ) 2位:けだこ 3位:フジゲ
旋光の輪舞DUO 店舗大会 11/23・8名
優勝:ao(ジャスパーα) 2位:えるもあ 3位:マドラックス

●ファンタジスタ(岡山県)
MBAA 大会 11/8・15人
優勝:てぃーた(ネロ) 2位:わか 3位:ユダ

ストIV中級者以下 大会 11/15・15人
優勝:フォード・マングスタ(アベル) 2位:すえ 3位:葉隠
ストIV 大会 11/22・13人
優勝:しし(春麗) 2位:汚肉 3位:YHC斜
ストIII3rd 大会 11/14・16人
優勝:やっくん(ユン) 2位:HelMaster 3位:CASA
ブレイブルー CS 大会 11/29・14人
優勝:かさのり(カルル)
GGXXAC 大会 11/29・16人
優勝:D?(テスタ) 2位:よっさん 3位:羅乱拳

●フレスパランド カッタの湯(山口県)
【第2回】maxiコミュ三国志大戦 大会情報 11/21・21名
優勝:神風特攻隊☆ 2位:天生牙 3位:伊武士銀司

●TAC戸畑店(福岡県)
MBAA 大会 11/8・36名
優勝:しっきー(遠野) 2位:チェメト(シオン) 3位:ハシャ(コウマ)
Gvs.G NEXT 大会 11/13・28名
優勝:トラ(ガンダム)、マツ(デスサイズ) 2位:FO(キュベレイ)、Tマナ(シャイニング)
Gvs. G NEXT 大会 11/27・18名
優勝:タンヤオ(ゲドラフ)、サンマン(フリーダム) 2位:マツ(ガンダム)、トラ(ゴッド)
MBAA 大会 11/28・12名
優勝:かんだ(遠野) 釣人(ヒスコハ) 2位:朝倉(メカ) 3位:おーさ(遠野)

●プリゲーレインボー(福岡県)
アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル35Final 11/15・18人
優勝:ARK 2位:ケイスケ 3位:びきたん
ポップンミュージック・ポップンレインボー!7バトルモードトーナメント 11/27・20人
優勝:Maya+まるけ 2位:かえで+ねこやなぎ 3位:ミヤ+めがぎが

●TAC北方店(福岡県)
旋光の輪舞DUO ランダム2on2 大会 11/8・12名
優勝:ガーネ(ジャスパーα&ニーノ)、けーわい(チャンポα&忍) 2位:BAKI、ロム
鉄拳6BR 大会 11/14・11名
優勝:マハドゥ(ワン) 2位:福山 3位:ブ・ヨンしゅん、バーマ君
すごカナ2 ランバト4 11/15・13名
優勝:REU(アンジェリア) 2位:TKS 3位:にゃんはいあ あさひ
すごカナ2 ランバト決勝 11/15・4名
優勝:あさひ(リーゼ) 2位:TKS 3位:REU、りゅうた

●セガ アリーナ 中間(福岡県)
VF5公式 大会 11/8・11名
優勝:ジャイロ・ツェペリ(エル ブレイズ) 2位:[illegible]
VF5公式 大会 11/22・23名
優勝:世紀末覇者●のびた(ジャン) 2位:かちかち小僧

●ゲームプラザアンアン大分店(大分県)
ストIVシングル戦 11/21・13名
優勝:かはんせんせー(ルーファス) 2位:児玉 3位:アンヘラー
Gvs.G NEXT2on2 大会 11/22・16名
優勝:コアラのマーチ【コアラ(デスサイズヘル)&マーチ(ガンダム)】 2位:優勝確定【はんにゃ&なた】
三国志大戦縛り無しガチ 大会 11/29・20名
優勝:SIRO 2位:劉拙 3位:サ パシ～

今月の猛者!

まず今回、まず紹介するのは、ペガジオ栄町店で開催された「ポップンミュージック」のイベント「第2回ポップン映画祭」。[illegible]日本アカデミー大賞をテーマとし、それぞれが熱いプレーを繰り広げていたようだ。サブ企画のミッションイベントでは、「サイレントEXを3人がかりでクリアせよ!」に挑戦。かなり苦戦したそうだが、三度目の正直で見事ににクリア!その瞬間、プレイヤーの心が一つになり、本イベント中で一番の盛り上がりを見せたそうだ。

次は、ついに最終回を迎えたアヴァロンの鍵イベント「スターターデッキバトル」の最終回を紹介。このイベントは今回で最後だが、今後はPC用ゲーム「アヴァロンの鍵Online」のイベントにシフトしていくプランがあるとか。
また、上記イベントと同じ主催者「めかさか」氏による「ポップンレインボー!7」も紹介しておこう。右側の写真の通り、コスプレOKの交流会も兼ねたイベントで、回を重ねるごとに参加者が増加していっているそう。なお、「めかさか」氏は「アヴァロン～」のイベントを足掛け[illegible]年運営してきたのだが、現在その思い出など文書にをまとめている模様。アルカディアブログ内での紹介を検討中なので、乞うご期待!

題字：トライアングルサービス 藤野社長

2009年11月15日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル		スコア	スコアネーム	備考	店舗名
[illegible]					
デススマイルズⅡ 魔界のメリークリスマス ver.3.00	キャスハー	1,205,330,197	WSM-MKZ	ALL	ゲームプラザ・ショールーム＆SPOLA九品寺 合同集計（熊本）
	スーピィ	1,286,750,555	JCB＠画イ白早く漫画更新しろ！	ALL	マットマウスパートⅡ（神奈川）
デススマイルズⅡ 魔界のメリークリスマス ver.4.00	キャスハー	1,218,887,137	WSM-MKZ	ALL	ゲームフラザ・ショールーム＆SPOLA九品寺 合同集計（熊本）
	レイ	1,345,036,894	JCB＠タイプBはタイプBの間違いです！	ALL	マットマウスパートⅡ（神奈川）
旋光の輪舞 DUO Ver.2.00	レーフ	68,959,050	龍神TSP	ALL βカートリッジ	GAME 41（北海道）
	アンリ	78,132,520	さべ＠中二病だっていいじゃな～い	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	ユルシュル	76,426,910	ERO＠嫁は萌たん～で娘はユーシィ…？	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	ツィーラン	97,501,280	本郷さんかっこいい～♪	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	ジャスパー	68,425,700	なかしまをはなせぇ!!	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	ファビアン	75,025,820	KDK-TAKEYUKI	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	忍	76,413,430	tarou	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	セオ	65,094,200	サンキューイソノ!!	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	ルカ	58,934,250	さべ＠1日1ピルクル	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	ラナタス	74,334,950	ERO＠嫁は萌たん～で娘はラナタス～	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	ミカ	75,271,420	さべ＠キャラか中身か迷います	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	ペルナ	74,448,780	ERO＠嫁は萌たん～で娘はペルナちゃん～	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	櫻子	73,319,020	tarou	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
[illegible]					
イルベロ		10,022,471,520	TZW ART ？	真ALL 満足です	Game in えびせん（東京）
オトメディウス	ジオール・トゥイー	3,573,310	S.RESQ	ALL 全3面クリア	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
シューティングラブ。2007	UNIT-4	40,810,990	UMC(ミスターふなっこ)	ALL 残0 残ボム0	個人申請 トライアミューズメントタワー（東京）
	ミックススコアアタック	566,490	NGM-師匠	連付	GAME 41（北海道）
デススマイルズ メガブラックレーベル	キャスパー	10,609,336,855	LEN＠110億まったり進行中	ALL 残4.5 ボム0	個人申請 東京レジャーランド小岩店（東京）
バーチャファイター 5R	タイム	1'15"73	Clever-平MT 地味な作業の繰り返し	ALL ラウ スコア 1073900pts VERSION B REVISION 2	個人申請 スーハーヒーロー倉吉店（鳥取）
レイジングストーム		4,253,960	遊撃手-ま JU	ALL	個人申請 ナムコランド梅田店（大阪）
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプA・パワー 通常2周	868,566,793,941	ダメK.K 本職なので頑張りました	ALL 残4	グッデイ21（東京）
	タイプB・パワー 通常2周	837,035,830,419	ダメK.K 使ってて楽しい機体です	ALL 残3	グッデイ21（東京）
	タイプC・ストロング 裏2周	728,051,491,747	rkb＠まだやめないかも	裏2周 ALL 残3 ボム3	個人申請 PJC那珂店（茨城）
	タイプC・パワー 通常2周	802,698,742,109	ダメK.K 逆性能過ぎて難しい…	ALL 残2	グッデイ21（東京）
	タイプC・ボム 通常2周	457,733,877,297	シャイニング・スパイラルUNK	ALL	個人申請 ジョイランド柏店（千葉）
虫姫さまふたりブラックレーベル	ゴッド・レコ	5,991,261,206	STG界の猛獣H.Sの弟子＠YOU	ALL スピラーザあり 残3ボム3でクリア 3億落ち	個人申請 フレイスホット ビックワン（埼玉）
	ゴッド・パルム	6,005,413,970	ZAP	ALL 残4 ボム2	個人申請 ゲームオスロー立川第2店（東京）
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	シエル	12,860,900	えび店長＠紅摩で闘劇決勝状態w	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
エスプガルーダⅡ	タテハ	962,012,357	NIG	ALL 枠6 ライフ6 バリア0%	個人申請 ミラクル藤枝（静岡）
レトロ					
忍		799,400	SYG-SINO	ALL 連付	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
龍虎の拳2	タクマ・サカザキ	3,616,185	D・I	ALL ALLP D×12	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
アンダーカバーコップス		139,000,020	バイント㊇	ALL ローザ ノーミス モグラ×1	メディアハーク リブロス高槻店（大阪）
カイザーナックル		2,191,900	CYR-あきにゃ「さん」をつけろヨ？	ALL バーツ 連付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
セガテトリス		49,709,961	「テト鬼」コーリャン	ALL 前半450万 後半全消し17回 左回転のみクリア	個人申請 Pier21小平店（東京）
メタルブラック	連付	742,200	T³-CYR-WIZ	ALL 連付	グッデイ21（東京）
ドルフィンブルー		1,504,100	ましこ先生	ALL 2P側 A・B連付 4ボス回転すんなや	ゲームプラザ・ショールーム＆SPOLA九品寺 合同集計 熊本
天地を喰らうⅡ	張飛	4,551,050	男の肌はナチュラルが1番さ！前園セブン	ALL D×1 連必付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
航空騎兵物語		1,478,300	SGP-SV-TNK	ALL 連付	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
ストリートファイター ZERO3	ナッシュ	6,873,300	G.M.C.T・H	ALL	サブカルチュア＆モンキーハウス本館 合同集計
	ダン	6,453,700	G.M.C.T・H	ALL	サブカルチュア＆モンキーハウス本館 合同集計

次回集計

●次回の集計（アルカディア118号）は2010年1月17日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は1月20日（消印有効）です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい。

CLOSE UP! HI-SCORE!

ダライアス

ドリル弾と"512"が勝負の分かれ目!

稼働から20余年を数える本作の稼ぎは非常にシンプル。「基本は各ボス戦で粘れるだけ粘って稼ぐ」こと。今回更新されたZゾーンでは、ボスのグレートシングが撃つ1本3万点のドリル弾をどれだけ多く破壊できるかがスコアに大きく影響する。

その他の部分で重要な要素となるのが、シリーズ恒例のいわゆる「512」。ダライアスシリーズでは、銀色の得点アイテムを取得すると、ランダムで50～51200までのスコアが入るシステムがある。このスコア計算式は50×2^nで、nの値が1～10のランダムになっているのだ。nの値は完全に運で決まるので、通常のプレイでうまく稼げていたとしても、50点が連続するとスコアはかなり低くなる。

上記のような仕様のため、本作のプレイは現行のタイトルに比べればシンプルであるものの、根気が必要になってくる。長年のやり込みを支えた精神力に敬意を表したい。

Zゾーン	ALL OLD ver. クジラ前532万 残0 ホムシンクロ30/sec
9,083,220	
鶴巻水産　網元　ひろりん♪ つるまき(栃木県)	

プロギアの嵐

ボムボーナスで点効率大幅アップ!

前回の更新から3000万以上の大きな伸びを見せているが、これは1周目を自己ベストのスコア7990万、ジュエルカウンター38万弱に近い状態(7800万、前回より200万アップ)で抜けられたことが大きく功を奏したようだ。

また、高難度の2-4、2-5をうまく切り抜けたのも更新に一役買っている模様。以前の申請時には2-4ボスでボムを2発使用してしまったそうだが、今回は2-5の中ボスまでノーボムで突破している。本作ではボムの重ね取りで得られる恩恵が非常に大きい(ジュエルカウンター大幅増加、撃ち込み点の上昇、クリアボーナス上昇など)ため、これにより飛躍的にスコアが伸びている。

なおその後、2-5ボスまではほぼ理想形で進めたようだが、ここで力尽きてしまったそうで、3ミスしたというのが惜しまれる。まだまだ伸びしろは大きいので、今後の更新に期待したい。

ギャンブラー	ALL 1周37.5 2-4道中カンスト 2-5中ボスまでノーボム 残6
341,479,300	
R. 個人申請 セブンアイランド(神奈川)	

今月の注目トピック

ダライアスバースト、発進! eb!でスペシャルイベントも

今回更新のあった名作シューティング『ダライアス』が発売されたのは1986年。今から数えて23年前のことである。以後、『ダライアスII』(89年)、『ダライアス外伝』(94年)、『Gダライアス』(97年)とアーケードでシリーズを重ねてきたのだが、『Gダライアス』を最後に(移植作品を除けば)沈黙を保ってきた。

その中、先日シリーズ最新作の『ダライアスバースト』が12月24日に発売されることが発表された。本作については、PSPソフトではあるが、69ページに記事を設けて紹介しているのでご参照いただきたい。以前に当欄でも紹介したシューティングイベント「わっしょい!四周目」で活躍した「L2A-大明神」、「G.M.C.IMO」の両氏にも、簡単なテストプレイをしてもらい、感想を語ってもらったので、本作に興味のあるスコアラー諸氏はぜひご覧あれ。

また、この号が出るころには終わっているが、12月23日に弊社にて本作の発売記念イベントが開催される。当イベントでは弊社2FイベントスペースWinPaに歴代シリーズの筐体が運び込まれ(もちろん初代『ダライアス』の3画面筐体も)、上記のスコアラー2氏による『ダライアス外伝』、『Gダライアス』のデモンストレーションプレイが披露される(予定)。また、今回『ダライアス』Zゾーンを更新した「ひろりん」氏も解説者として出演予定だ。このイベントについては、追って当ページにてリポートを掲載できればと考えているので、ご期待いただきたい。

ハイスコア通信

●Game41(北海道)
シューティングゲームコーナーにオッサンたちの加齢臭がこもって困るので、若いスコアラーを募集しております。

●大久保アルファステーション(東京)
当店B1フロアのオールドゲームコーナーにシングル台を4台設置しました。もちろん、全台50円で稼働中です。入荷リクエストも募集中ですので、お気軽にお問い合わせください。

●Game in えびせん(東京都)
えの木の皆さま、ABABAの皆さま、滞在期間中は本当にお世話になりました! また遊びに行くと思いますのでよろしくですw えび店長

●えの木(高知県)
あきにゃ、いれぞう、シエンタ、塾長、大明神、リスト先生、みっしー、りぼん、DPノビ、GMC-Z、J.T.S、RESQ、RAYSの各氏、ご来店ありがとうございました!(あとサインもw)

●電脳遊園地ハリケーン(高知県)
ビデオゲームではストIII3rd、KOF'02、ギルティやアルカナ2など、スロットコーナーではエヴァほか人気機種多数です!

新たに追加・変更されるルール

ブレイブルー コンティニュアム・シフト

【アーケードモード】、【スコアアタックモード】の2部門で集計します。両部門とも、使用キャラや操作モードは問いません。

[工場出荷設定:CPU LEVEL:NORMAL、CPU ROUND MATCH:2ROUND MATCH、ROUND TIME:99、SCORE ATTACK MODE WITH、LIFE PERCENT:100PERCENT]

講　評

『旋光の輪舞DUO』は、今回ほぼチャンポを除く13部門の更新。レーフをのぞき、またしてもグッデイ21の独壇場でした。運要素の強いゲームですが、どこまで理論値に近づけられるかが注目です。

『デススマイルズII　魔界のメリークリスマス ver.4.00』は、集計とバージョンアップの時期のかみ合わせが悪かったからか、申請数は少なめ。申請の無い部門もあったので、それらについては次回に期待しましょう。

『虫姫さまブラックレーベル』はゴッド・パルムで60億超え。5面道中でのミスで大幅にクリアボーナスが下がったようですが、5面ボスでのボム使用を1発に抑えて踏ん張ったそうです。

『怒首領蜂大復活ver.1.5』は今回各タイプのパワー3種を含む5部門の更新。パワー部門全更新の「K.K」氏はお見事! 先日から『怒首領蜂大復活ブラックレーベル』のロケテストが始まっていますが、『～ver.1.5』もまだまだ当分続けられそうです。

毎回のように地道な更新が続いている『レイジングストーム』は各面103.9-117.3-97.4-106.6という状況。全面ほぼつながったそうですが、「まJU」氏によれば「ここからが本当の勝負」とのこと。各面でのロスをつぶし、さらなる高みを目指してください。

『エスプガルーダII』(タテハ)は4面終了時4.35億、5面終了時5.88億でのスコア。こちらも「ようやくスタートライン」とのことで、甘くなってしまった4面以降のプレイを見直すようです。

珍しいところでは、**『セガテトリス』**の7年ぶりの申請がありました。今回は、前回申請分から後半のパターンを全面的に見直し、全消しを4回増やしているそうです。また、2列消しで全消しを組むことで、スロット点が80万点～100万点程度上乗せされるようになったとか。500万の大台は目前なので、次の申請に大きな期待がかかります。

古いところでは、久々の更新となる**『ストリートファイター ZERO3』**(ナッシュ、ダン)。これは技をカウンターで当てる方法を研究し、スコアを伸ばしているのだとか。他キャラでも更新なるか!?

注意事項

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2009@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

Data List Gray Note Final

バーチャファイター5R
■メーカー：セガ
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向＋3ボタン
■発売日：2008年7月24日（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH

Text&Data：矢永
※データはすべてアルカディア編集部調べとなります。

いよいよ今月が最後となるフレームデータ集。過去の号を揃えることでムック並のデータ集が完成するぞ!!

既刊号に収録のキャラ
●11月号:ジャン、ジャッキー、パイ、カゲ、ゴウ／●12月号:ラウ、サラ、ジェフリー、シュン、アイリーン／●1月号:鷹嵐、ウルフ、リオン、ブラッド、ブレイズ　※近くの書店注文か、エンターブレインのオンラインショッピングサイト「エビテン」で購入してほしい!　エビテンは→http://ebten.jp/ar/　からどうぞ!

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫
技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体硬直	避け方向	備考

技データの見方

①**技名**
技の正式名称。読み仮名は省略。「～」で技名がつながっているものは、連係技もしくは特定の構えや動作に移行することを示す。
②**コマンド**
技を出すための入力方法。特定の条件下でなければ出せない技は、( )内にその条件を表記してある。
③**攻撃判定**
技の攻撃属性。
④**ダメージ**
技をノーマルヒットさせたときの基本ダメージ。
⑤**発生**
コマンド入力完成から攻撃判定が出るまでの時間。数値の単位はフレーム（＝60分の1秒）。
⑥**持続**
技の攻撃判定が出ている時間。数値の単位はフレーム（＝60分の1秒）。
⑦**ガード**
技をガードさせた後の硬化差、またはその後の状況を示す。数値の単位はフレーム（＝60分の1秒）。「自分の硬化時間－相手の硬化時間」で算出している。「-」となっているものは、その状況が起こりえない場合や、計測不可能であることを示す。投げの場合は投げ抜け後の硬化を示す。
⑧**ヒット**
打撃技がノーマルヒットした（投げ技が決まった）後の硬化差、もしくはその後の状況を示す。
⑨**カウンター**
打撃技がカウンターヒットした後の硬化差、もしくはその後の状況を示す。
⑩**全体硬直**
コマンド入力完成から技が出て、完全に技が出終わるまでの時間。
⑪**避け方向**
その技を避けられる方向。「ー・ー」となっているものは全回転攻撃など避けられないもの。
⑫**備考**
その技に関する補足事項。

システムデータも押さえよう!
知っ㊙情報・データ編

技ごとのデータも重要だが、システム関連のデータを知っておけば、対戦をより有利に進められるぞ。ワンランク上の闘いを目指そう!

移動関連の詳細データ

●各種ダッシュ
ダッシュは4フレーム、バックダッシュは21フレーム、しゃがみダッシュは7フレーム、しゃがみバックダッシュは6フレーム目からガードでキャンセル可能。しゃがみダッシュの上段かわし判定は前後とも1フレーム目から。なお、しゃがみ前ダッシュは6フレーム、しゃがみバックダッシュは8フレーム目から完全なしゃがみ状態に移行。

●失敗避け
全体動作は25フレーム。避け動作の11フレーム目から各種ダッシュでキャンセルできる。しゃがみ（バック）ダッシュでキャンセルした場合は11フレーム目から上段回転系の攻撃を回避可能。なお、避けキャンセルから最速で技を出した場合でも11フレーム目はダッシュ動作になってしまうため、12フレーム目が発生の1フレーム目になる。

●成功避け
全体動作は23フレーム。成功避け後には投げ無効時間が存在するが1フレームしか無いので注意。

側面&背後状態での特殊要素

●側面
ガードや避けに移行するまで4フレームかかるため、硬直終了直後の3フレーム間は避け＆ガード不能。また、打撃技を受けたとき（側面ガードorヒット）に硬直時間が増加。硬直の増加時間は受けた技のダメージによって異なり、14以下が＋2、15～24が＋3、25以上が＋5フレームとなっている。側面状態からガードで正面に戻るまでは、基本的に13フレームかかる（12フレーム目までは側面ガードorヒットになる）。ただし、各種ダッシュや歩き中に技をくらえば、ガード&避け不能時間が過ぎた直後から正面状態でくらうことが可能だ。側面投げの投げ抜けは、左右さえあっていれば斜め方向でも投げ抜けできる。例えば自キャラが1P側で右からの横投げを抜けるときは、⇨Ⓟ＋Ⓖ以外に⇧Ⓟ＋Ⓖや⇩Ⓟ＋Ⓖでも投げ抜けを受け付ける。

●背後
背後状態から技を出す以外の振り向き動作は、必ず最初の3フレームが背後状態となり、その後側面状態を経由して正面状態に移行。ガードでの振り向きでガード状態になるまでの時間は6フレーム（5フレーム間ガード不能）。背後状態で技を受けたときも側面ヒットの硬直ボーナスが付加される（背向け移行技をつぶされたとき含む）。なお、背後で打撃技をくらうとほとんどの技で即座に正面状態に復帰する。このため壁に追い詰められ、背後を取られて大きく不利な状況では、ノーガードで背後状態を維持し、側面壁ヒットしないように務めた方が得策となることも多い。

投げ抜けに成功したときはほとんどが3フレームの有利。側面を取ったときは、発生15フレームまでの技が強力だ。

はみだしR ベネッサ対策:最強キャラとの呼び声が高く、使用人口が大幅増加中のベネッサ。さまざまな場所から派生されるディフェンシブからの二択が強力だが、[illegible]だけ押すというガード投げ抜け入力で、[illegible]どちらか一つの二つ抜けが可能。タイミングよく複数回入力しておけばディレイでの派生にも対応できる。なお、⇩Ⓖを抜けるときはⓅ＋Ⓖ後にⓅを離してから⇩を追加入力しないとⓅ＋Ⓖを抜けないので注意。

雷飛（レイ・フェイ）
Lei-Fei

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体硬直	避け方向	備考
冲撃	Ⓟ	上	10	12	2	+2	+5	+8	27	背・腹	
沖撃	➡Ⓟ	上	10	12	2	+2	+5	+8	27	背・腹	踏み込む、Ⓟからの技につながる
左右衝拳	ⓅⓅ	上	10		-	−6	4	1		背・腹	
連環馬歩捶	ⓅⓅⓅ	中	16	-	-	−8	−3	+4	-	背・腹	
連拳	Ⓟ Ⓟ	中	12		-	+1	+4	+4		背・腹	独立式へ
連撃双掌破	Ⓟ⇨ⓅⓅ	中	15	-	-	±0	+3	+7	-	背・腹	敗式へ
鶴首捶撃	Ⓟ	中	16	16	2	−6【−2】	−3【+1】	+1【+5】	42	・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで裏跨虎式へ、しゃがみヒット時よろけ
鶴首捶連撃	⇨ⓅⓅ	中	16	-	-	−7	−2	+4	-	背・―	酔い覚まし1
撐掌	Ⓟ	中	23	14	2	−5	+1	+5	41	背・腹	
勇身拳撃	⇨Ⓟ	中	20	19	2	−3	+1	腹崩れ	42	背・腹	硬化カウンターヒット時+5
羅拳撃	Ⓟ Ⓟ	中	21	-	-	−9	ダウン	腹崩れ	-	背・腹	酔い覚まし1
双翼撃	⇦⇨Ⓟ	中	20	19	2	−2	+3	+5	46	背・腹	酔い覚まし1
老僧穿花	Ⓟ	中	21	16	2	−3	+4	+7	45	背・腹	敗式へ、酔い覚まし1
伏掃掌	⇩Ⓟ	特殊下	9	12	1	−5	+4	+7	33	背・腹	
開弓推山	⬇ Ⓟ	中	20	16	3	−6	+5	ダウン	46	背・腹	酔い覚まし1
挑肘	⇦Ⓟ	上	16	16	3	−3	+3	+7	39	背・腹	
翻雷滾天	Ⓟ Ⓟ	中	18	-		−7	2	腹崩れ	-	背・腹	酔い覚まし1
斜天掌	⇦⇨Ⓟ	中	16	17	2	−8【+6】	−4【+6】	±0【+10】	45	背・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで裏涅槃式へ
斜天連掌	ⓅⓅ	特殊中	12	-	-	−15	ダウン	ダウン	-	背・腹	しゃがみガード時-8
擺旋脚	Ⓚ	特殊上	20	14	3	−10【−5】	−2【±0】	+4【+6】	48	背・―	敗式へ、(ガードorヒット時)⇩で仆腿へ、硬化カウンターヒット時+2【+4】
里合腿	Ⓚ	上	21	15	3	1	+5	+17	42	・	跨虎式へ
蹬脚	⇦ ⇨Ⓚ	中	30	20	4	−12【−4】	尻もち	尻もち	53	背・腹	Ⓚ押したままで独立式へ
弾腿	Ⓚ	中	22	16	2	6	±0	+8	43	背・腹	しゃがみヒット時よろけ、硬化カウンターヒット時+2
斧刃脚	⇩Ⓚ	下	15	15	1	−15	−4	−2	46	背・腹	
分脚	Ⓚ	中	20	15	3	−6	+1	+7	43	背・腹	
斜前転身擺脚	⇩or⇧Ⓚ	上	21	20	7	−6	−6	+2	50	―・―	跨虎式へ
転身旋風腿	⇩or⇧ⓀⓀ	中	20			−12	ダウン	ダウン	-	・	
二起分脚	⇨Ⓚ	中	21	16	3	−13	たたき付け	たたき付け	49	背・腹	11フレーム目から空中判定
金鶏独立	Ⓟ・Ⓚ	中	17	18	4	6	ダウン	ダウン	49	背・腹	
金剛壁拳	Ⓟ+ⓀⓅ	中	15	-	-	−8【−2】	−3【+1】	−1【+3】		背・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで裏涅槃式へ
金剛連震崩打	Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中	15		-	15	ダウン	ダウン	-	背・腹	酔い覚まし2
蓋拳	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	16	15	4	−5【±0】	−2【+3】	+4【+9】	40	背・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで敗式へ
蓋打鑽天	Ⓟ・ⓀⓅ	上	12			−6【 2】	−2【+2】	+4【+8】	-	背・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで裏涅槃式へ
落地双翼	⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中	18	-	-	−13	+4	+9	-	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
坐盤劈掌	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	下	15	17	3	−6	−4	+3	43	―・腹	
沈劈	⇦Ⓟ+Ⓚ	中	20	21	4	−6	+3	+7	48	背・腹	酔い覚まし1
劈山十字靠	Ⓟ・ⓀⓅ	中	20	-	-	15	ダウン	ダウン	-	背・腹	
弓歩双風拳	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	上	22	25	3	−5	頭崩れ	頭崩れ	55	背・腹	酔い覚まし1
五花坐山	⇨⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	30	19	2	8	ダウン	ダウン	51	背・腹	
双龍出海	⇦⇧Ⓟ+Ⓚ	中	25	14	2	−15	ダウン	ダウン	53	背・腹	酔い覚まし1
双掌	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	17	15	3	−2	+2	+7	38	背・腹	涅槃式へ
背身肘撃	⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	20	-	-	−6	+3	腹崩れ		背・腹	跨虎式へ
蝴蝶壁	⇩⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	24	30	2	8	ダウン	ダウン	61	背・腹	対上中Ⓟ、肘さばき、さばき有効フレーム2～19、さばき成功時特殊腹崩れ、酔い覚まし1
窩肚拳	⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ	中	16	18	4	−12	−2	±0	55	※	※レイの移動方向と逆側にのみ成功避けが発動する、しゃがみヒット時よろけ
背折靠	⇧or⇩Ⓟ+ⓀⓅ	中	20	-	-	8	+2	+8	-	背・腹	跨虎式へ
魁星點斗	⇦Ⓟ+Ⓚ	中	27	20	3	−15	ダウン	ダウン	57	背・腹	
側端脚	Ⓚ+Ⓖ	特殊上	15	14	4	−2	+6	+9	38	背・腹	独立式へ
纏絲龍旋腿	⇦Ⓚ+Ⓖ	中中	16、15	23	8	−7	ダウン	ダウン	59	背・―	13フレーム目から空中判定、酔い覚まし0、1
旋風脚	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	中	30	27	―	−3	+3	+5	53	―・―	跨虎式へ、13フレーム目から空中判定、酔い覚まし1
翔飛脚	⇦Ⓚ+Ⓖ	上	15	17	3	−9	−6	−3	45	―・腹	
翔飛連脚	⇦Ⓚ+ⒼⓀ	上	15			−5	−3	+2	-	―・腹	独立式へ
双翔飛後掃腿	⇦Ⓚ+ⒼⓀⓀ	下	20	-	-	−18	ダウン	ダウン	-	―・―	
前掃腿	Ⓚ・Ⓖ	下	20	24	-	18	−4	+2	63	・	
地旋跳脚1	⇧Ⓚ+Ⓖ	中	21	32	4	−6	ダウン	ダウン	56	背・腹	31フレーム目から空中判定
地旋跳脚2	⇧Ⓚ+ⒼⓀ	中	20	-	-	−14	ダウン	ダウン		背・腹	酔い覚まし1
伏身掃脚	⇩⇧Ⓚ+Ⓖ	下	20	26	4	−16	−15	足崩れ	65	背・腹	
倒身腿	⇧⇧Ⓚ+ⒼⓀ	特殊下	20	-	-	−21	−11	足崩れ	-	背・腹	睡羅漢式へ
倒身跳弓脚	⇧⇧Ⓚ+ⒼⓀⓀ	中	20	-	-	−8	ダウン	ダウン	-	背・腹	
倒身旋円脚	⇧⇧Ⓚ+ⒼⓀⓀ+Ⓖ	下上	8、15	-	-	−12	ダウン	ダウン	-	背・腹	振り向き状態へ
碎踏脚	⇧Ⓚ+Ⓖ	下	22	24	2	−8	−2	足崩れ	53	背・腹	
騰空転身脚	⇧Ⓚ+Ⓖ	中	30	21	4	−4	ダウン	ダウン	51	―・腹	14フレーム目から空中判定、酔い覚まし1

（ ）内は最大タメ、【 】内は構え移行時の数値

Lei-Fei DATA LIST

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体硬直	避け方向	備考
双飛脚	↗Ⓚ+Ⓖ	中	20	16	3	−12	たたき付け	たたき付け	49	背・腹	11フレーム目から空中判定
向側蹬脚	(ディフェンシブムーブ中) Ⓟ+Ⓚ	中	18	20	3	−3	−1	+5	43	背・腹	独立式へ
提膝側掌	(ディフェンシブムーブ中) Ⓟ+ⓀⓅ	中	12	-	-	−15	±0	+1	-	背・腹	初段ガード時連続ガード
■[illegible]											
敗式	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-		-	-	-	-		敗式へ
崩捶	敗式中Ⓟ	上	10	10	-	−4	+4	+8	29	背・腹	敗式へ
崩捶連撃	敗式中ⓅⓅ	上	15	-	-	+4	+6	+7	-	背・腹	独立式へ
崩捶掌壁	敗式中ⓅⓅ+Ⓚ	中	23	-	-	+9	+9	+21		背・腹	
高弾腿	敗式中Ⓚ	中	21	16	4	−4	ダウン	ダウン	40	背・腹	独立式へ
敗式前掃腿	敗式中⇩Ⓚ	下	18	21		−19	ダウン	ダウン	60	−・−	
箭疾歩	敗式中Ⓟ+Ⓚ	中	20(最大タメ時40)	19 (41)	6	−6 (よろけ)	+3(頭崩れ)	+6(頭崩れ)	48 (70)	背・腹	タメ可、最大タメ時上段ガード外し、酔い覚まし1 (最大タメ時2)
旋風脚	敗式中Ⓚ+Ⓖ	特殊上	25	23	6	−2	ダウン	ダウン	55	−・−	敗式へ、酔い覚まし2
敗式〜独立式	敗式中⇧or⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	独立式へ
敗式〜涅槃式	敗式中⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-			-		-	涅槃式へ
敗式進歩	敗式中⇨[illegible]	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-		-	敗式へ
敗式退歩	敗式中[illegible]	その他(特殊行動)	-				-			-	敗式へ
■[illegible]中の技											
仆腿	敗式中[illegible]	その他(特殊行動)		-	-	-		-	-		仆腿中の技を出さなければ敗式へ
弓歩虎拳	仆腿中Ⓟ	上	15	13	3	−2	+2	+4	35	背・腹	
進歩穿心拳	仆腿中ⓅⓅ	中	20	-		−4	+4	特殊腹崩れ	-	背・腹	酔い覚まし1
転身撩捘	仆腿中⇨Ⓟ	中	25	24	3	−8	特殊腹崩れ	特殊腹崩れ	55	背・腹	
伏身後刺腿	仆腿中Ⓚ	中	22	20	3	−5	+3	+9	47	背・腹	
穿弓腿	仆腿中⇧Ⓚ	中中	16、14	14	1	よろけ	ダウン	ダウン	58	背・腹	上段ガード外し
反掌打	仆腿中Ⓟ+Ⓚ	特殊上	20	15	3	−5	ダウン	ダウン	42	背・腹	
騰空転身脚	仆腿中Ⓚ+Ⓖ	中	30	21	4	−4	ダウン	ダウン	51	−・腹	
仆腿〜涅槃式	仆腿中⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)		-			-	-		-	涅槃式へ
仆腿〜独立式	仆腿中⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)		-	-	-	-	-		-	独立式へ
■[illegible]											
独立式	⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-		独立式へ
穿心撑掌	独立式中Ⓟ	中	23	17	2	−4	+5	+9	46	背・腹	酔い覚まし1
十字蹬脚	独立式中Ⓚ	中	19	15	3	−3	+1	+5	40	背・腹	独立式へ
烏龍盤打	独立式中ⓀⓅ	中中	10、15	-	-	−3	+3			背・腹	敗式へ、酔い覚まし1、1
二起脚	独立式中ⓀⓀ	中	18	-	-	−13	ダウン	ダウン	-	背・腹	初段ガード時連続ガード
翔飛脚	独立式中⇦Ⓚ	上	15	14	2	±0	+2	+6	37	−・腹	
翔飛連脚	独立式中⇦ⓀⓀ	上	15	-	-	+2	+4	+8	-	−・腹	独立式へ
双翔飛後掃腿	独立式中⇦ⓀⓀⓀ	下	20	-	-	−18	ダウン	ダウン	-	−・−	
伏身腿	独立式中⇩Ⓚ	下	15	20	4	−8	よろけ	よろけ	51	背・腹	上段ガード外し、上段ガード時ダメージ0 (よろけ)、敗式へ、よろけ中を投げることが可能
落歩撃襠	独立式中Ⓟ+Ⓚ	中	18	17	2	−4	−1	+3	43	背・腹	
転蓮半脚	独立式中Ⓟ+Ⓚ (ヒット時) Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	43	-	-	-	ダウン	-	-	-	受け身可能、酔い覚まし2
進歩分脚	独立式中Ⓚ+Ⓖ	中	28	15	4	−6	ダウン	ダウン	40	背・腹	
側進後掃腿	独立式中⇩Ⓚ+Ⓖ	下	20	25	-	−18	±0	ダウン	66	−・−	
側進前掃腿	独立式中⇧Ⓚ+Ⓖ	下	20	25		−18	±0	ダウン	66	・	
前転	独立式中⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで裏涅槃式へ
前転〜騰空連旋脚	独立式中⇨Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ	中中	10、10	14	1	−9	たたき付け	-	60	背・腹	
前転〜鳳凰展翼	独立式中⇨Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	50	-	-	-	ダウン	-	-	-	酔い覚まし1
独立式〜敗式	独立式中⇩or⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-				敗式へ
独立式〜涅槃式	独立式中⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	涅槃式へ
独立旋掌	独立式中 (対・上中下Ⓟ、肘)	当て身	30+α				ダウン		-	-	
■[illegible]中の技											
涅槃式	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)								-	涅槃式へ
転身崩捶	涅槃式中Ⓟ	中上	10、10	21	-	±0	+2	-	52	−・腹	対上中Ⓟ、肘、Ⓚ、ミドル、ヒザさばき、さばき有効フレーム1〜12
側襲脚	涅槃式中ⓅⓀ	特殊上	25	-	-	+5	+7	+15		−・腹	独立式へ
翻身後撩脚	涅槃式中Ⓚ	中	25	28	5	−6	尻もち	尻もち	54	背・腹	
前掃腿	涅槃式中⇩Ⓚ	下	23	20	−	−18	ダウン	ダウン	61	−・−	
翻車提拳	涅槃式中Ⓟ+Ⓚ	上中	10、10	12	2	±0	+2	+2	44	背・腹	対上中Ⓟ、肘、Ⓚ、ミドル、ヒザさばき、さばき有効フレーム1〜10
連環翻身上捶	涅槃式中Ⓟ+ⓀⓅ	中	15		-	+4	+5	+9		背・腹	
連環翻身馬歩捶	涅槃式中Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中	20	-	-	−15	腹崩れ	腹崩れ	-	背・腹	酔い覚まし2
飛燕旋風脚	涅槃式中Ⓚ+Ⓖ	特殊上	30	26	4	+2	+8	+20	50	・	跨虎式へ、酔い覚まし2
涅槃式〜敗式	涅槃式中⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-		-	-	-	-	-	敗式へ
涅槃式〜独立式	涅槃式中⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-							-	独立式へ
涅槃式〜睡羅漢式	涅槃式中⇩⇩	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-		-	睡羅漢式へ
■[illegible]											
跨虎式	⇨Ⓚ後の構えなど	その他(特殊行動)	-	-	-	-					跨虎式へ
連環插捶	跨虎式中Ⓟ	中	20	27	2	−9	頭崩れ	頭崩れ	60	背・腹	対上中Ⓟ、肘、Ⓚ、ミドル、ヒザさばき、さばき有効フレーム1〜20、酔い覚まし1
後襲腿	跨虎式中Ⓚ	中	24	14	2	−6	尻もち	尻もち	46	背・腹	対下Ⓟ、Ⓚさばき、さばき有効フレーム1〜13、涅槃式へ
背身下掃踵	跨虎式中⇩Ⓚ	下	20	20	-	−3	−2	+6	46	背・腹	敗式へ
下掃連旋撃	跨虎式中⇩ⓀⓅ	上上	10、10	-	-	−5	−3	+1	-	背・−	独立式へ
下掃連旋崩捶	跨虎式中⇩ⓀⓅⓅ	中	20			−5	ダウン	ダウン		・腹	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体硬直	避け方向	備考
跨虎式~敗式	跨虎式中⇩or⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)		-		-					敗式へ
跨虎進歩	跨虎式中⇨⇨	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	跨虎式へ
跨虎退歩	跨虎式中⇦⇦	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	跨虎式へ
[illegible]											
裏涅槃式	ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ後の構えなど	その他(特殊行動)								-	裏涅槃式へ
拗歩推掌	裏涅槃式中Ⓟ	上	12	15	3	−4	+1	+5	36	背・腹	
蚊龍蔵尾	裏涅槃式中ⓅⓅ	中	12	-		−8	−5	+3		ー・腹	しゃがみガードにヒット時よろけ
羅漢撞鐘	裏涅槃式中ⓅⓅⓅ	特殊上	20	-	-	−6	特殊頭崩れ	特殊頭崩れ	-	背・腹	
起身飛脚	裏涅槃式中Ⓚ	中	15	16	4	−9	−5	−3	46	背・腹	
起身二起	裏涅槃式中ⓀⓀ	中	15	-	-	−15	ダウン	ダウン	-	背・腹	初段ガード時連続ガード
翻身掃堂腿	裏涅槃式中⇩Ⓚ	下	20	37		−9	ダウン	ダウン	66	ー・ー	23フレーム目から空中判定
双分鐘	裏涅槃式中Ⓟ+Ⓚ	中	23	19	3	+5	特殊腹崩れ	特殊腹崩れ	42	背・腹	酔い覚まし1
起身旋風	裏涅槃式中Ⓚ+Ⓖ	上	21	27	4	−3	+3	+9	56	ー・ー	跨虎式へ、酔い覚まし1
烏龍掃地	裏涅槃式中Ⓚ+ⒼⓀ	下	18	-	-	−16	ダウン	ダウン	-	ー・ー	
裏涅槃式~敗式	裏涅槃式中⇩or⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)		-		-		-		-	敗式へ
裏涅槃式~独立式	裏涅槃式中⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	独立式へ
裏涅槃式~睡羅漢式	裏涅槃式中⇩⇩	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	睡羅漢式へ
[illegible]											
裏跨虎式	⇨ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ後の構えなど	その他(特殊行動)	-	-	-	-		-		-	裏跨虎式へ
二郎担山	裏跨虎式中Ⓟ	中	20	17	3	−7	+3	+7	44	背・腹	対上中Ⓟ、肘、Ⓚ、ミドル、ヒザさばき、さばき有効フレーム1～15、酔い覚まし1
鞴空虎尾	裏跨虎式中Ⓚ	中	25	23	3	−6	尻もち	尻もち	49	ー・腹	16フレーム目から空中判定
跳歩単叉	裏跨虎式中⇨Ⓚ	下	20	33	4	−8	よろけ	よろけ	61	背・腹	上段ガード外し、上段ガード時ダメージ0、敗式へ
翻身後掃	裏跨虎式中⇩Ⓚ	下	23	25	-	−18	ダウン	ダウン	66	ー・ー	
転身猛虎出洞	裏跨虎式中Ⓟ+Ⓚ	中	22	27	3	+4	特殊頭崩れ	特殊頭崩れ	51	ー・腹	酔い覚まし1
大鵬擺脚	裏跨虎式中Ⓚ+Ⓖ	特殊上	20	16	4	−5	+7	+10	46	ー・ー	敗式へ、(ガードorヒット時)⇩て仆腿へ、ヒット時横向かせ
跨虎進歩	裏跨虎式中⇨⇨	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	裏跨虎式へ
跨虎退歩	裏跨虎式中⇦⇦	その他(特殊行動)			-		-		-	-	裏跨虎式へ
[illegible]											
睡羅漢式	⇦⇦Ⓚ+ⒼⓀ後の構えなど	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	睡羅漢式へ
羅漢打虎	睡羅漢式中Ⓟ	中	24	22	2	−4	+3	+3	55	背・腹	
伏地截腿	睡羅漢式中Ⓚ	下	15	15	2	−17	よろけ	よろけ	54	背・腹	裏涅槃式へ、酔い覚まし2
鯉魚打挺	睡羅漢式中Ⓟ+Ⓚ	中	25	25	4	−13	ダウン	ダウン	59	背・腹	
羅漢旋風脚	睡羅漢式中Ⓚ+Ⓖ	上	30	25	4	±0	ダウン	ダウン	55	ー・ー	15フレーム目から空中判定、酔い覚まし2
[illegible]											
跳歩捶	(上方向)Ⓟ	中	25	43	-	−10	ダウン	ダウン	-	背・腹	
跳弾捶	(空中)Ⓟ	中	25	50	-	−10	ダウン	ダウン	-	背・腹	
跳突蹴	(空中)Ⓚ	中	25	35	-	−7	ダウン	ダウン	-	背・腹	
跳歩突蹴	(着地際)Ⓚ	中	20	43	-	−6	+4	ダウン	-	背・腹	
[illegible]											
背拳撃	(敵背後)Ⓟ	上	10	11	1	−6	−5	+2	32	背・腹	Ⓟからの技につながる
背身坐盤劈掌	(敵背後)⇩Ⓟ	下	17	16	4	−5	−3	±0	42	ー・腹	
後刺腿	(敵背後)Ⓚ	中	18	14	3	−4	+2	急所崩れ	40	背・腹	振り向き状態へ
座旋蹴	(敵背後)⇩Ⓚ	下	22	16	4	−15	ダウン	ダウン	53	背・ー	
騰空擺蓮脚	(敵背後)⇧Ⓚ	中	24	30	-	−4	ダウン	ダウン	60	ー・ー	対上中Ⓟ、肘、Ⓚさばき、さばき有効フレーム10～28、敗式へ、19フレーム目から空中判定、酔い覚まし2
背身肘撃	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	中	20	17	3	−5	−4	腹崩れ	45	背・腹	跨虎式へ
背身旋腿	(敵背後)Ⓚ+Ⓖ	上	20	14	6	−4	+5	+8	43	ー・ー	敗式へ、ヒット時横向かせ
背向け~敗式	(敵背後)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	敗式へ
背向け~独立式	(敵背後)⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	独立式へ
[illegible]											
壁掛背蹴	(壁正面)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	20	44	ー	よろけ	頭崩れ	頭崩れ	79	ー・ー	上段ガード外し、しゃがみガードにヒット時よろけ
壁掛背転	(壁正面)⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
[illegible]											
踏震撃	(敵ダウン)⇧Ⓚ	ダウン攻撃	13	-	-	-	-	-	-	-	
落撃崩打	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	20	-	-	-	-		-	-	
[illegible]											
雷身旋舞	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	35	-	-	−3	ダウン	-	-		
羅漢弄球	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
弓箭掌壁	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50(壁ヒット時40)	-	-	−3	ダウン	-	-	-	受け身可能、ジャスト受け身時ダメージ40、投げ抜け時側面を取られる、酔い覚まし1
擺脚摟倒	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
黄龍擺尾	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	20	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
双風貫耳	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	15	-	-	−3	−2	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
双裁背拳	(双風貫耳中)⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	20	-	-	-	−2				
羅漢進天撃	(双裁背拳中)⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	25	-	-	-	ダウン	-	-	-	酔い覚まし1
金龍合口	⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	-	-	−3	ダウン	-	-	-	酔い覚まし1
排山倒海	⇧⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	23	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
無影脚	(敵壁背後)⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	65	-	-	−3	ダウン	-	-	-	酔い覚まし2
擦陰爛蹴	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	-	-	−3	ダウン	-	-	-	酔い覚まし1
仆腿桧倒	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	-	-	−3	ダウン				
倒身槍下捶	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	-	-	-	ダウン	-	-	-	

結城 晶

Akira Yuki

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体硬直	避け方向	備考
冲捶	P	上	10	12	2	+2	+5	+8	27	背・腹	
冲捶	➡Ⓟ	上	10	12	2	+2	+5	+8	27	背・腹	踏み込む、Ⓟからの技につながる
八門開打	P P	中	12			−8	−1	+3	-	背・腹	
環捶腿	ⓅⓀ	上	20		-	−4	+4	ダウン	-	背・腹	キャンセル可
衝捶	⇗Ⓟ	中	19	16	2	−4	+3	+6	41	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
衝捶〜単閃襠	⇨Ⓟ⇦	その他(特殊行動)	-		-	−8	−1	+2	45	-	
按掌	⇨Ⓟ⇦Ⓟ	上	12	-	-	よろけ	±0	+3	-	背・腹	上段ガード外し
按掌頂肘	⇨Ⓟ⇦ⓅⓅ	中	20	-	-	−8	ダウン	ダウン	-	背・腹	
衝捶〜提籠換歩	⇨ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	−4	+3	+6	-	-	提籠換歩へ
裡門頂肘	⇨⇨Ⓟ	中	20	13	2	−5	+4	+8	37	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
躍歩頂肘	⇨⇨⇨Ⓟ	中	20	15	2	−5	ダウン	腹崩れ	40	背・腹	
開弓勢	⇦Ⓟ	上	15	16	2	−2	+4	+7	38	背・―	
左右開弓	PⓅ	上	22	-		−4	ダウン	ダウン	-	―・腹	酔い覚まし1
上歩川掌	⇨⇗Ⓟ	上	22	14	2	+1	たたき付け	たたき付け	41	背・腹	酔い覚まし1
伏虎	⇙⇦Ⓟ	中	25	24	2	±0	+6	+15	50	背・腹	酔い覚まし1
伏虎〜七星歩	⇙⇦Ⓟ⇩or⇧	その他(特殊行動)	-	-	-	−10	−4	+4	-	-	
七星歩〜頂肘	⇨⇧Ⓟ⇩or⇧Ⓟ	中	17	-	-	−5	−2	+5	-	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
横打	⇦⇧Ⓟ⇩or⇧ⓅⓅ	上	20	-	-	−6	ダウン	ダウン	-	背・―	
崩捶	P	特殊下	9	12	1	−5	+4	+7	33	背・腹	
猛虎硬爬山	⬇⇨Ⓟ	中	22〜50	16	2	−6	+4	+8	46	背・腹	距離によってダメージ変化
白虎双掌打	⬇⇦⇨Ⓟ	中	30	13	3	−15	ダウン	ダウン	50	背・腹	
虎撲	⇦⇨⇙Ⓟ	中	25	23	5	+3	頭崩れ	頭崩れ	54	背・腹	酔い覚まし1
腋掌	P	中	17	14	2	−4	−1	+7	36	背・腹	
揚炮	⇦⇧⇨Ⓟ	中	28	18	3	−15	ダウン	ダウン	54	背・腹	
朝陽手	P	上	25〜50	17	3	−4	ダウン	ダウン	46	背・腹	距離によってダメージ変化、酔い覚まし1
昇腿	Ⓚ	上	20	14	3	−4	ダウン	ダウン	41	背・腹	キャンセル可
羊低頭	Ⓚ	中	18	17	3	−8	ダウン	ダウン	47	背・腹	
圈抱	⇧ⓀⓅ	上	16	-	-	−2	+6	+8	-	背・腹	酔い覚まし1
右端脚	K	中	20	14	5	−15	ダウン	ダウン	52	背・腹	
連環腿	⇦⇙ⓀⓀ	中	20	-	-	−26	ダウン	ダウン	-	背・腹	
易前腿	Ⓚ	下	10	14	1	−15	−6	±0	46	背・腹	
側腿	⇧Ⓚ	中	24	16	2	−6	±0	+8	43	背・腹	硬化カウンターヒット時+2
金鶏抖翎	Ⓟ+Ⓚ	中	16	18	2	−3	±0	+8	43	背・腹	
連環撑掌	Ⓟ+ⓀⓅ	中	16	-	-	−5	+1	+6	-	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
推窓	P+K P+Ⓚ	上	22			+4	たたき付け	たたき付け	-	背・腹	酔い覚まし1
捅肚	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	25	22	2	−8	特殊腹崩れ	特殊腹崩れ	55	背・腹	
穿山靠	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	18	19	3	−14	−4	−1	49	背・腹	
爬山靠天地	⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	18	-	-	−6	+4	+6	-	背・腹	酔い覚まし1
穿山靠〜七星歩	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ⇩or⇧	その他(特殊行動)	-	-	-	−14	−9	−6	-	-	
七星歩〜頂肘	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ⇩or⇧Ⓟ	中	17	-	-	−5	−2	+5	-	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
横打	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ⇩or⇧ⓅⓅ	上	20	-	-	−6	ダウン	ダウン	-	背・―	
跳山崩捶	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	25(最大タメ時45)	19 (49)	2	−4 (よろけ)	ダウン	ダウン	46 (79)	背・―	タメ可、最大タメ時上段ガード外し、最大タメ時酔い覚まし2
鉄山靠	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	25〜65	13	2	−24	ダウン	ダウン	60	背・腹	距離によってダメージ変化
馬歩衝靠	⬇⇧Ⓟ+Ⓚ	中	27	16	2	−7	よろけ	よろけ	45	背・腹	
搜下崩捶	⇧Ⓟ+Ⓚ	下	21	25	3	−5	+5	足崩れ	51	背・腹	
劈捶	⇧⇧Ⓟ+Ⓚ	中中	15、10	18	2	−6	特殊足崩れ	特殊足崩れ	60	背・腹	
斬手	Ⓚ+Ⓖ	中	18	16	4	−6	ダウン	ダウン	45	背・腹	
鷂子栽肩	Ⓚ+ⒼⓅ	中	20(最大タメ時30)	-	-	−14 (+6)	ダウン	ダウン	-	背・腹	タメ可
提膝弾腿	Ⓚ+Ⓖ（1フレームでⒼ離す）	中	25	17	3	−13	ダウン	ダウン	50	背・腹	崩し
撃歩翻胯	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊中	5	16	2	よろけ	−8	−8	40	背・腹	崩し、上段ガード外し
開胯	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上	5	12	3	よろけ	−4	+2	40	背・腹	上段ガード外し
迎門鉄扇	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	26	19	3	−4	+5	+9	46	―・腹	ヒット時横向かせ
貼山靠	ディフェンシブムーブ中）Ⓟ+Ⓚ	中	25	22	2	−15	+2	+5	60	※	アキラが避けた方向と逆方向にのみ成功避けが発動する
[illegible]双虎拳											
崩拳	P+K+G	中	18	20	1	−9	−4	+2	49	背・腹	
鷂子穿林	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ（ヒット時）⇨⇧Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	20	-	-	-	−6	-	-	-	
双掌	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ（ヒット時）⇨⇧Ⓟ+Ⓖ⇦or⇨Ⓟ	投げコンボ	29	-	-	-	ダウン	-	-	-	受け身可能、酔い覚まし1
[illegible]											
龍槍式	K+G	特殊中	17	16	1	−6	−4	+2	44	背・腹	しゃがみガード時-4
馬歩頂肘	⇧Ⓚ+ⒼⓅ	中	16	-	-	−13	−4	±0	-	背・腹	
鉄山靠	K+GⓅ P+K	中	24			−24	ダウン	ダウン	-	背・腹	
鉄山靠	⇧Ⓚ+ⒼⓅⓅ+Ⓚ	中	15	-	-	−24	ダウン	ダウン	-	背・腹	
虚歩	K G P or	[illegible]	-	-	-	5	+1	+5	-		振り向き状態へ

技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体硬直	崩れ方向	備考
[illegible]											
斧刃脚	[illegible]Ⓚ+Ⓖ	特殊下	10	16	2	−16	−12	−9	44	背・腹	
上歩頂膝	⇩Ⓚ+ⒼⓀ	中	10	-	-	−17	−17	−15	-	背・腹	
伏虎	[illegible]Ⓚ+ⒼⓀⓅ	中	15	-		−15	+2	+6		背・腹	酔い覚まし1
[illegible]											
開門双手	⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上	5	17	2	よろけ	−6	−2	45	背・腹	上段ガード外し
転身靠	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ (ガード時) ⇦⇦Ⓟ+Ⓚ	打撃投げ	15	-	-	-	−4	-	-	-	
撑掌	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ(ガード時)[illegible]	投げコンボ	15				±0	-		-	
二郎担山	[illegible]	投げコンボ	35	-	-	-	ダウン	-	-	-	酔い覚まし2
[illegible]											
猛虎硬爬山	崩し中 [illegible]Ⓟ	特殊中	20	16	-	+3	+8	腹崩れ		背・腹	
白虎双掌打	崩し中 [illegible]Ⓟ	中	30	11		−12	ダウン	ダウン		背・腹	
右端脚	崩し中 [illegible]Ⓚ	中	20	16	-	−8	ダウン	ダウン	-	背・腹	⇨⇦Ⓚからの技につながる
[illegible]											
提籠換歩	[illegible]Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	[illegible]	-	-	-	-	-	-	-		
提籠換歩〜頂心肘	提籠換歩中Ⓟ	中	20	10	3	−7	+3	ダウン	39	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
提籠換歩〜衝捶	提籠換歩中 (遅め) Ⓟ	中	19	11	3	−3	+3	+6	33	背・腹	⇨Ⓟからの技につながる、しゃがみヒット時よろけ
提籠換歩〜蛇身飛勢	提籠換歩中Ⓚ	下	17	24	4	−17	−5	−3	60	背・腹	
白鶴冲天	提籠換歩中Ⓚ (ヒット時) Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	30	-	-	-	ダウン	-	-	-	受け身可能
提籠換歩〜翻身小纒	提籠換歩中Ⓟ+Ⓚ	さばき	-	2	20		−7〜+25		46		対上中Ⓟ、肘、上Ⓚ、ヒザさばき
提籠換歩〜翻身小纒〜小纒崩捶	提籠換歩中Ⓟ+Ⓚ (さばき成功時) Ⓟ	中	30		-	-	ダウン	-	-		酔い覚まし1
[illegible]											
落歩斜捶	(上方向) Ⓟ	中	25	46	2	−10	ダウン	ダウン	76	背・腹	
落歩捶	(空中) Ⓟ	中	25	54	3	−8	±0	ダウン	82	背・腹	
跳刺腿	(上方向) or (空中) Ⓚ	中	25	31	5	−5	ダウン	ダウン	56	背・腹	
跳刺腿	(着地際) Ⓚ	中	20	43	2	−6	+4	ダウン	69	背・腹	
[illegible]											
拳背捶	(敵背後) Ⓟ	上	10	14	1	−1	±0	+7	30	背・腹	Ⓟからの技につながる、硬化カウンターヒット時+1
背落劈	(敵背後) ⇩Ⓟ	中	20	17	2	+3	+5	ダウン	40	背・腹	酔い覚まし1
背腿	(敵背後) Ⓚ	上	30	18	3	−3	ダウン	ダウン	48	−・腹	
破膝腿	(敵背後) ⇩Ⓚ	下	10	17	2	−12	−3	−3	43	背・腹	
地旋腿	(敵背後) ⬇or⇩or⇩Ⓚ	下	20	15	5	−17	ダウン	ダウン	52	背・−	
鉄山靠	(敵背後) Ⓟ+Ⓚ	中	30	11	2	−22	ダウン	ダウン	56	背・腹	
背身崩拳	(敵背後) Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	21	20	1	−9	−4	+2	49	背・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖからの技につながる
[illegible]											
壁躍腿	(壁正面) ⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	20	43	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	69	−・−	上段ガード外し、しゃがみガードにヒット時よろけ
[illegible]											
搶下炮	(敵ダウン) ⇧Ⓟ	ダウン攻撃	12		-						
撃崩捶	(敵ダウン) ⇧Ⓟ	ダウン攻撃	20	-	-	-	-	-			
[illegible]											
倒身搓腿	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	35	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
開弓勢	[illegible]Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	-	-	−3	ダウン		-		投げ抜け時側面を取られる
開弓纏身撑打	[illegible]Ⓟ+Ⓖ or [illegible]	上段投げ	20	-	-	-	+4	-	-	-	
大纒崩捶	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	[illegible]	-		−12	ダウン	-			受け身可能、ジャスト受け身時ダメージ15、投げ抜け時背後を取られる
大纒崩捶	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55	-	-	−12	ダウン	-	-	-	対鷹嵐専用技、受け身可能、ジャスト受け身時ダメージ45、投げ抜け時背後を取られる
順歩翻胯	⇨⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	10			−3	よろけ	-			崩し、投げ抜け時背後を取られる
鵠子穿林	⇦⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	20	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
獅子抱月	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	38			−3	ダウン				
進歩里胯	⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	-	-	−3	+5	-		-	崩し
心意把	[illegible]Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60		-	−3	ダウン				受け身可能、ジャスト受け身時ダメージ55、酔い覚まし1
順身翻胯	[illegible]Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	0	-	-	-	+5	-	-	-	
閃歩	[illegible]Ⓟ+Ⓖ or [illegible]	投げコンボ	0		-	-	+3	-			
心意把	⇨⇦Ⓟ+ⒼⓅ+Ⓚ	投げコンボ	20	-	-	−5	ダウン	ダウン	-	-	酔い覚まし1
靠山壁	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ	投げコンボ	15		-	−9	側面崩れ				
獅子抱月	(壁背後) ⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	65	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
弓歩頂肘	(敵右) Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40			−3	ダウン	-			受け身可能
弓歩頂肘	(敵左) Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	-	-	−3	ダウン	-	-	-	受け身可能
大漸江	(敵後ろ向き) Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55				ダウン		-		
[illegible]											
掲炮	⇨or⇧Ⓟ+Ⓚ (対・右上中Ⓟ)	当て身	40+α	1	10	-	ダウン		-	-	受け身可能
外門頂肘	[illegible]or⇧Ⓟ+Ⓚ (対・左上中Ⓟ)	当て身	40+α	1	10	-	ダウン	-	-	-	受け身可能
単翼頂	⇨or⇧Ⓟ+Ⓚ (対・上中Ⓚ)	当て身	40+α	1	10		ダウン	-			受け身可能
外門頂肘	⇦or⇧Ⓟ+Ⓚ (対・上中肘)	当て身	40+α	1	10	-	ダウン	-	-	-	受け身可能
上歩衝靠	⇧Ⓟ+Ⓚ (対・右ミドル)	当て身	40+α	1	10		ダウン				受け身可能
背歩裏肘	⇧Ⓟ+Ⓚ (対・左ミドル)	当て身	40+α	1	10	-	ダウン	-	-	-	受け身可能
旋風双撞	⇧Ⓟ+Ⓚ (対・膝)	当て身	40+α	1	10		ダウン				受け身可能
衝天靠	⇧Ⓟ+Ⓚ (対・サマー)	当て身	40+α	1	10	-	ダウン	-	-	-	受け身可能
翻身単打	⇩Ⓟ+Ⓚ (対・下Ⓟ)	当て身	40+α	1	10		ダウン				
双拍手	⇩Ⓟ+Ⓚ (対・下Ⓚ)	当て身	40+α	1	10	-	ダウン	-	-	-	受け身可能
通天砲	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	さばき	-	1	13		+9〜+21		44		[illegible]
猛虎硬爬山	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ (さばき成功時) Ⓟ	中	30	-	-		腹崩れ	-	-		

梅小路 葵
Aoi Umenokoji

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体硬直	避け方向	備考
打突	Ⓟ	上	10	12	2	+2	+5	+8	27	背・腹	
打突	➡Ⓟ	上	10	12	2	+2	+5	+8	27	背・腹	踏み込む、Ⓟからの技につながる
二連突	ⓅⓅ	上	10			−7	−7	−1		背・腹	
二連突横肘	ⓅⓅⓅ	上	10	-	-	−9	−7	−5	-	背・腹	
連突小太刀	ⓅⓅⓅⓀ	特殊中	20		-	−13	ダウン	ダウン		背・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで天地陰陽へ、しゃがみガード時−5
連突草薙	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	下	20	-	-	−18【−22】[−12]	ダウン【−22】[−12]	ダウン【−13】[−3]	-	ー・ー	寸止め可、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで天地陰陽へ
二連突横打	ⓅⓅ⇨Ⓟ	中	16	-	-	−6【−17】[−12]	−5【−15】[−10]	−3【−9】[−4]		背・ー	寸止め可、しゃがみヒット時よろけ
連突絹車	ⓅⓅ⇨ⓅⓅ	中	18	-	-	−13【−17】[−12]	ダウン【−8】[−3]	ダウン【±0】[+5]	-	背・ー	寸止め可、酔い覚まし1
連突流旋	ⓅⓅ⇩or⇧Ⓟ	上	16	-	-	−4【−20】	−2【−20】	+4【−16】	-	背・腹	寸止め可、寸止め後は振り向き状態へ
連突流旋～流舞	ⓅⓅ⇩or⇧Ⓟ⇦	その他（特殊行動）	−	-	-	−13	−13	−7	-	背・腹	振り向き状態へ
連突流旋双掌	ⓅⓅ or ⓅⓅ	中	18			[illegible]	[illegible]	[illegible]	-	背・腹	寸止め可
二連突釘脚	ⓅⓅⓀ	上	20	-	-	−8	ダウン	ダウン	-	背・腹	
掌蹴り重ね	ⓅⓀ	上	18	-	-	−4	+4	ダウン		背・腹	
中段肘当	⇨Ⓟ	中	16	14	2	−4	±0	+7	36	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
旋桜	⇨ⓅⓅ	上	15	-	-	−5【−17】[−12]	−1【−5】[±0]	+4【+2】[+7]		ー・腹	寸止め可
衣車	⇨⇨Ⓟ	中	25	17	-	−6	+2	+4	46	ー・腹	寸止め可
辻風	⇨⇦Ⓟ	中	21	25	2	−10	+6	ダウン	57	背・腹	対上下Ⓟさばき、さばき有効フレーム11～22、さばき成功時は投げにシフト、酔い覚まし1
伊吹颪	⇨⇦Ⓟ（さばき成功時）	打撃投げ	30	-	-	-	ダウン	-	-	-	受け身可能、酔い覚まし1
扇舞	⇦Ⓟ	上	19	16	2	−2	+2	+4	47	ー・ー	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで天地陰陽へ、振り向き状態へ
扇舞～太刀風	⇦ⓅⓀ	中	15	-	-	−6	−1	+5	-	背・腹	しゃがみヒット時よろけ、初段硬化カウンターヒット時連続ヒット
重ね当て	Ⓟ	中中	10、15	17	1	−6	+2		53	背・腹	
天開	⇦⇨Ⓟ（ヒット時）Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	25	-	-	-	ダウン	-	-	-	酔い覚まし1
渦巻手刀	⇨⇦Ⓟ	上	14	16	2	−2	±0	+3	33	背・腹	振り向き状態へ
両止	⇩Ⓟ	中	16	13	2	−4	±0	よろけ	39	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
下段掌打	Ⓟ	特殊下	9	12	1	−5	+4	+7	33	背・腹	
無双破	⬇⇧Ⓟ	中	18	16	3	−13	−2	+2	50	背・腹	
袖車	⬇⇧Ⓟ（ヒット時）Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	25	-	-	-	ダウン	-	-		
凤凰手	⇧Ⓟ	中	15	15	2	−2	+4	+7	40	背・腹	
突き足払い	Ⓟ	下	16	23	3	−9	−2	ダウン	55	ー・腹	
上蹴り	Ⓚ	上	18	14	3	−4	−2	+2	42	背・腹	
上蹴り～打突	ⓀⓅ	上	10	-	-	−4	+3	+5	-	背・腹	
上蹴り～打突～肋砕き	ⓀⓅⓀ	中	19	-	-	−9	−4	+1	-	ー・腹	
鎖鎌	ⓀⓀ	中	16	-	-	−13	−1	+5	-	背・腹	酔い覚まし1
雷刃破	⇨Ⓚ	中	20	18	2	−8	−2	ダウン	46	背・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで天地陰陽へ
雷蹴り	ⓀⓀ	上	18	-		−16	ダウン	ダウン	-	背・腹	
叢雲破	⇨⇦Ⓚ	中	18	18	3	−13	たたき付け	たたき付け	54	背・腹	13フレーム目から空中判定
鎌蹴り	Ⓚ	特殊上	17	16	3	−4	尻もち	尻もち	42	背・ー	
霞蹴り	⇩Ⓚ	下	16	16	2	−14	−4	−2	50	背・腹	
雷凪	ⓀⓅ	上	10		-	−6	−1	+3		背・腹	
霞連掌	⇩ⓀⓅⓅ	中	18	-	-	−9【−18】[−12]	−3【−18】[−12]	腹崩れ【−8】[−2]	-	背・腹	寸止め可、酔い覚まし1
下段蹴り当て	⬇or Ⓚ	下	10	14	1	−15	−6	−2	49	背・腹	
前蹴り	⇩Ⓚ	中	21	17	3	−6	±0	+8	44	背・腹	しゃがみヒット時よろけ、硬化カウンターヒット時+2
小夜嵐	Ⓟ・Ⓚ	中	20	21	2	−3	+4	ダウン	49	背・腹	酔い覚まし1
横打	⇦Ⓟ+Ⓚ	上	12	13	3	−1	+3	+6	36	背・ー	
横周肘当て	Ⓟ・ⓀⓅ	中	18			[illegible]	[illegible]	[illegible]		背・ー	寸止め可、酔い覚まし1
山勢厳	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	21	18	3	−6	−1	ダウン	46	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
桜華	Ⓟ・ⓀⓅ	上	20			−9	ダウン	ダウン		背・腹	酔い覚まし1
浪返	⇨⇩Ⓟ+Ⓚ	中	15	15	3	−6	−2	+4	45	背・腹	振り向き状態へ
巌止	⇨⇦Ⓟ+ⓀⓅ	中	18	-	-	−15【−17】[−11]	ダウン【−3】[+3]	ダウン【+3】[+9]		背・腹	寸止め可
双掌打	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	20	23	2	−6	腹崩れ	腹崩れ	49	背・腹	
上勢柳扇掌	⇨⇦Ⓟ+Ⓚ	上	16	19	3	−13	頭崩れ	頭崩れ	52	背・腹	寸止め可、酔い覚まし1
陰掌	⇦⇧Ⓟ+Ⓚ	中	16	16	2	−7	+1	急所崩れ	43	背・腹	
天狗落とし	⬇⇧Ⓟ+Ⓚ	中	16	15	3	−5	+3	よろけ	43	背・腹	
天狗落とし～要打ち	⬇⇧Ⓟ+ⓀⓅ	上	10	-	-	−6【−17】[−12]	−1【−17】[−12]	たたき付け	-	背・腹	寸止め可、初段硬化カウンターヒット時連続ヒット&寸止め時【−5】[±0]、酔い覚まし1
心中突	⇩⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	21	22	2	−6	−2	+1	54	背・腹	対上中Ⓟ、肘さばき、さばき有効フレーム3～13、さばき成功時腹崩れ
流旋	⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ	上	16	23	2	−4	−1	+4	49	※	寸止め可、寸止め後は振り向き状態へ※アオイが移動した方向にのみ成功避けが発動する
流旋～流舞	⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ⇦	その他（特殊行動）	-	-	-	−13	−10	−5	58	-	振り向き状態へ
流旋双掌	⇧or⇩Ⓟ+ⓀⓅ	中	18	-	-	−13【−17】[−12]	−1【−17】[−12]	+6【−2】[+2]	-	背・腹	寸止め可、初段硬化カウンターヒット時連続ヒット&寸止め時【−7】[−2]
袖伸剣	⇧⇧Ⓟ+Ⓚ	中	21	18	3	−13	ダウン	ダウン	51	背・腹	寸止め可、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで天地陰陽へ
紫雨	Ⓚ+Ⓖ	上	22	25	5	−5	+9	+12	52	ー・ー	ヒット時横向かせ、酔い覚まし1
上段蹴り当て	⇨Ⓚ+Ⓖ	上	18	16	4	−6	−3	+1	45	背・ー	
水月突	⇦Ⓚ+ⒼⓅ	中	15	-	-	+4	腹崩れ	腹崩れ	-	背・腹	対上Ⓟ、肘、Ⓚ、中Ⓚ、ミドルさばき、酔い覚まし1
草薙	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	20	20	-	−19	−6	ダウン	61	ー・ー	寸止め可、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで天地陰陽へ
身躱横打	（ディフェンシブムーブ中）Ⓟ+Ⓚ	中	25	22	2	−15	+2	+5	59	※	アオイが避けた方向と逆側にのみ成功避けが発動する
[illegible]											
天地陰陽	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	[illegible]	-	1	14	-	-	-	39	-	対上中Ⓟ、肘、Ⓚ、ミドル、ヒザいなし、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ押したままで構え維持
流胤	天地陰陽中⇨	その他（特殊行動）	-	-	-	-	-	-	-	-	
流杪	流胤中Ⓟ	中	20	16	3	−8	たたき付け	たたき付け	46	背・腹	酔い覚まし1
流根	流胤中Ⓚ	下	18	18	3	−15	+4	特殊足崩れ	55	背・腹	
流華	天地陰陽中⇦	その他（特殊行動）	-	-	-	-	-	-	-	-	振り向き状態へ
流燕	流華中Ⓟ	上	20	26	3	よろけ	よろけ	よろけ	52	背・腹	上段ガード外し、酔い覚まし1
流鶴	流華中Ⓚ	中	23	26	3	−7	特殊腹崩れ	特殊腹崩れ	56	背・腹	
流華草薙	流華中Ⓚ+Ⓖ	下	24	28	-	−16	ダウン	ダウン	66	・	
流水	天地陰陽中⇩or⇧	その他（特殊行動）	-	-	-	-	-	-	-	-	
流扇	天地陰陽中⇩or⇧Ⓟ	中	19	20	-	−9	−1	腹崩れ	50	ー・ー	[illegible]
寸止め中の技											
橘	寸止め中Ⓖ押したままⓅ	上	14	15	2	−5	-	-	41	背・腹	寸止め後に振り向き状態の技は除く
花散里	寸止め中Ⓖ押したままⓅ（ヒット時）	打撃投げ	30	-	-	-	ダウン	-	-	-	受け身可能、酔い覚まし1
浮舟	寸止め中Ⓖ押したままⓀ	中	21	15	2	−5	+4	+8	41	背・腹	寸止め後に振り向き状態の技は除く、しゃがみヒット時よろけ

※【】内は寸止め移行時、[ ]内は寸止め中専用打撃移行時の数値

Aoi Umenokoji DATA LIST

		攻撃判定	ダメージ	発生							
飛び手刀	(上方向)Ⓟ	中	25	45	-	−10	ダウン	ダウン		背・腹	
飛び手刀	(空中)Ⓟ	中	25	51	-	−10	ダウン	ダウン	-	背・腹	
飛び前蹴り	(上方向)Ⓚ	中	18	31		+1	+3	+8		背・腹	
飛び踵蹴り	(空中)Ⓚ	中	20	34	-	−9	+2	ダウン	-	背・腹	
飛び踵蹴り	(着地際)Ⓚ	中	20	44		−6	+4	ダウン		背・腹	
手刀廻	(敵背後)Ⓟ	上	10	12	1	±0	+5	+8	24	背・腹	Ⓟからの技につながる
廻り手刀	(敵背後)⇩Ⓟ	下	14	11	3	−4	+2	+5	33	背・腹	
足刀蹴り	(敵背後)Ⓚ	上	20	13	3	−6	ダウン	ダウン	42	背・腹	
裏霞蹴り	(敵背後)⇩Ⓚ	下	16	14	3	−14	−4	−2	48	背・腹	⇩Ⓚからの技につながる
廻り下蹴り	(敵背後)⬇or⇩or⇩Ⓚ	下	12	21	2	−14	−6	±0	54	背・腹	
龍手刀	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	中	16	16	2	−7	−3	+1	41	背・腹	
龍旋	(敵背後)Ⓟ+ⓀⓅ	上	10	-		−6	−4	±0		背・－	
龍払	(敵背後)Ⓟ+ⓀⓅⓅ	上	20	-	-	+3[−17][−12]	+6[−17][−12]	ダウン[−5][±0]	-	背・腹	寸止め可、酔い覚まし1
浪返	(敵背後)Ⓟ+ⓀⓅ⇨Ⓟ	中	18	-	-	−6	−2	+4	-	背・腹	振り向き状態へ
龍止	(敵背後)Ⓟ+ⓀⓅ⇨ⓅⓅ	中	18	-	-	−13[−17][−11]	ダウン[−3][+3]	ダウン[+3][−9]	-	背・腹	寸止め可
裏草薙	(敵背後)⇩Ⓚ+Ⓖ	下	20	22	-	−19	−4	ダウン	63	－・－	寸止め可、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで天地陰陽へ
流葉	(敵背後)⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
流葉破	(敵背後)⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	中	19	21	-	−8	+1	腹崩れ	50	－・－	しゃがみガードにヒット時よろけ、硬化カウンターヒット時腹崩れ
水鏡	(敵背後)Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	20	-	-	-	+11	-	-	-	投げ成立時背後を取る
寝手刀	(敵ダウン)⇩Ⓟ	ダウン攻撃	10	-	-	-	-	-	-		
空勢駒手刀	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	20				-				
枝砕き	(敵仰向け足側ダウン)⇩or⇧Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	26	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
浮葉陣	(敵仰向け頭側ダウン)⇩or⇧Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	26	-		−3	ダウン	-			
浮葉陣	(敵仰向け右or左側ダウン)⇩or⇧Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	26	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
書水	(敵うつ伏せ足側ダウン)⇩or⇧Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	26	-		−3	ダウン	-	-		
不動陣	(敵うつ伏せ頭側ダウン)⇩or⇧Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	26	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
不動陣	(敵うつ伏せ右or左側ダウン)⇩or⇧Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	26			−3	ダウン		-		
合気落とし	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	35	-	-	−3	ダウン	-	-	-	受け身可能、投げ抜け時側面を取られる
引違い	⇦Ⓟ+Ⓖ(⇦or⇩or⇧で投げ方向変更)	上段投げ	-	-	-	−3	+15	-	-	-	追加入力の方向に応じて投げる方向が変化、後ろ方向は背後を取り+11、横方向は側面を取り+12、投げ抜け時側面を取られる
送り落とし	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	30	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ成立後振り向き状態へ、受け身可能、投げ抜け時側面を取られる
送り手回し	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる、酔い覚まし1
合気投げ	⬇⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
諸手引き	⬇⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
桐枝落とし	⇩⇨⇧⇦or⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる、酔い覚まし1
大木倒し	⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
大木砕き	(大木倒し中)⇦⇧⇩⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	投げコンボ	20	-	-	-	ダウン	-	-	-	受け身可能
木の葉落とし	⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
龍車	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	37	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
半月巴	⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
蝶絡み	⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	30	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
脇絡み	⇦⇧⇩⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	20	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
弓身固め	(蝶絡みor脇絡み中)⇨⇩or⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	20	-		−3	ダウン		-		
糸巻き	(蝶絡みor脇絡み中)⇦⇩or⇨⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	35		-	−3	ダウン	-	-	-	
海老折り	(弓身固め中)⇩⇧Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	25	-		−3	ダウン				
櫂引き	(弓身固め中)⇧⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	26	-	-	−3	ダウン		-	-	
木の葉留め	(敵壁背後)⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	65	-	-	−3	ダウン	-	-	-	酔い覚まし2
綾手取り	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	-	-	−3	ダウン	-	-	-	受け身可能、ジャスト受け身時ダメージ35
五月雨	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
杉倒し	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	-	-	-	ダウン	-	-	-	
手極め倒身	(敵しゃがみ)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	50			−3	ダウン	-			
真之位	(敵しゃがみ)⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	53		-	−3	ダウン		-	-	
綾手取り	(敵右しゃがみ)⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	40	-	-	−3	ダウン	-	-	-	受け身可能、ジャスト受け身時ダメージ35
五月雨	(敵左しゃがみ)⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	40	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
杉倒し	(敵後ろ向きしゃがみ)⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	60	-		-	ダウン				
渦捻り	⇦or⇧Ⓟ+Ⓚ(対・右上中Ⓟ)	当て身	25+α	1	15		ダウン	-	30		
転身入身	⇨or⇧Ⓟ+Ⓚ(対・左上中Ⓟ)	当て身	25+α	1	15	-	ダウン	-	30	-	
枝割き	⇨or⇧Ⓟ+Ⓚ(対・右上中Ⓚ)	当て身	25+α	1	15		ダウン	-	30		
楔落とし	⇦or⇧Ⓟ+Ⓚ(対・左上中Ⓚ)	当て身	25+α	1	15	-	ダウン	-	30	-	
龍の顎門	⇨or⇧Ⓟ+Ⓚ(対・上中肘)	当て身	25+α	1	15		ダウン		30		
小波	⇦or⇧Ⓟ+Ⓚ(対・上中全回転Ⓚ)	当て身	0	1	15	-	+19	-	30	-	
扇裂き	⇧Ⓟ+Ⓚ(対・右ミドル)	当て身	25+α	1	15		ダウン		30	-	
葛かずら	⇧Ⓟ+Ⓚ(対・左ミドル)	当て身	25+α	1	15	-	ダウン	-	30	-	
風車輪	⇧Ⓟ+Ⓚ(対・右膝)	当て身	25+α	1	15	-	ダウン	-	30	-	
落ち葉舞	⇧Ⓟ+Ⓚ(対・左膝)	当て身	25+α	1	15	-	ダウン	-	30		
大渦	⇧Ⓟ+Ⓚ(対・サマー)	当て身	25+α	1	15		ダウン		30		
両衣	⇦or⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ(対・上中下両手)	当て身	25+α	1	15	-	ダウン	-	30	-	
旋風	⇨or⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ(対・上中下両足)	当て身	0	1	15	-	※	-	30	-	※成功時アオイの背中側に流水が発動
導七条	⇧Ⓟ+Ⓚ(対・肩)	当て身	30+α	1	15	-	ダウン	-	30	-	
千鳥	⇨or⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ(対・上中下頭)	当て身	30+α	1	15	-	ダウン		30		
風羽織	⇧Ⓟ+Ⓚ(対・背中)	当て身	30+α	1	15	-	ダウン	-	30	-	
崩流	⇩Ⓟ+Ⓚ(対・下Ⓟ)	当て身	25+α	1	15	-	ダウン	-	30		
楓落とし	⇩Ⓟ+Ⓚ(対・下Ⓚ)	当て身	25+α	1	15	-	ダウン	-	30	-	
小波	⇩Ⓟ+Ⓚ(対・下全回転)	当て身	0	1	15		+25		30		
裏小手返し	⇦or⇧Ⓟ+Ⓚ(敵背後、対・上中Ⓟ)	当て身	25+α	1	14	-	ダウン	-	30	-	
裏扇流	⇨or⇧Ⓟ+Ⓚ(敵背後、対・上中Ⓚ)	当て身	25+α	1	14	-	ダウン	-	30		
渡り蓑	Ⓟ+Ⓚ(仰向け頭ダウン中、対・Ⓟダウン攻撃)	当て身	0	-	-	-	+20	-	-	-	当て身成立時背後を取る
渡り蓑	Ⓟ+Ⓚ(仰向け頭ダウン中、対・Ⓚダウン攻撃)	当て身	0	-	-	-	+20	-	-	-	当て身成立時背後を取る
鉄送り	Ⓟ+Ⓚ(仰向け足ダウン中、対・Ⓟダウン攻撃)	当て身	0	-	-	-	+20	-	-	-	当て身成立時背後を取る
鉄送り	Ⓟ+Ⓚ(仰向け足ダウン中、対・Ⓚダウン攻撃)	当て身	0	-	-	-	+20	-	-	-	当て身成立時背後を取る
流制手	天地陰陽中(対・上中Ⓟ肘)	いなし	0	-	-	-	+12	-	-	-	いなし時背後を取る
羽朧	天地陰陽中(対・上中Ⓚ)	いなし	0	-	-	-	+22	-	-	-	
半月車	天地陰陽中(対・ミドル)	いなし	0	-	-	-	+12	-	-	-	左足いなし時は側面、右足いなし時は背後を取る
半月車	天地陰陽中(対・膝)	いなし	0	-	-	-	+19	-	-	-	いなし時側面を取る

ベネッサ・ルイス
Vanessa Lewis

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体硬直	[illegible]	備考
ジャブ	【D】中Ⓟ	上	10	12	2	+2	+5	+8	27	背・腹	
ワンツー	【D】中ⓅⓅ	上	10	-		−5	−3	−1	-	背・腹	
シャドーコンビネーション	【D】中ⓅⓅⓅ	中	17	-	-	−8	+3	+5	-	背・腹	
シャドーコンボハイキック	【D】中ⓅⓅⓅⓀ	特殊上	20	-	-	−13	ダウン	ダウン	-	背・−	酔い覚まし1
ワンツーロー	【D】中ⓅⓅⓀ	下	13	-	-	−15	−3	−3	-	背・腹	
ワンツー～スイッチニーリフト	【D】中ⓅⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	中	17	-	-	−6	−2	+6	-	背・腹	オフェンシブスタイルへ
フェイントボディ	【D】中Ⓟ⬂Ⓟ	中	12	-	-	−9	+1	腹崩れ	-	背・腹	
ジャブハイキック	【D】中ⓅⓀ	上	20		-	−4	+4	ダウン	-	背・	
クラッシュジョー	【D】中（立ち途中）Ⓟ	中	18	13	3	−5	+1	尻もち	39	背・腹	
バックナックル	【D】中⇨Ⓟ	中	16	16	2	−8	−4	+5	44	−・腹	酔い覚まし1
バックナックルハイ	【D】中⇨ⓅⓀ	上	15	-	-	−8	−3	+1	-	−・腹	
バックナックルストリーム	【D】中⇨ⓅⓀⓀ	中	21	-	-	−15	+4	+7	-	背・腹	
バックナックルハイ～スイッチバックブロー	【D】中⇨ⓅⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	上	15	-	-	+1	+4	+6	-	−・腹	オフェンシブスタイルへ
バックナックルトーキック	【D】中⇨Ⓟ⬀Ⓚ	中	23	-	-	−8	−2	+6	-	背・腹	初段硬化カウンターヒット時連続ヒット
バックナックルトーキック～フロントスリーパー	【D】中⇨Ⓟ⬀Ⓚ（カウンターヒット時）Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	20	-	-	-	ダウン	-	-	-	
フロントスリーパー～ホールドフェイスニー	【D】中⇨Ⓟ⬀Ⓚ（カウンターヒット時）Ⓟ+ⒼⓀ	打撃投げ	5	-	-	-	ダウン	-	-	-	受け身可能、ジャスト受け身時ダメージ0、酔い覚まし1
ダッキングボディブロー	【D】中⇨⇨Ⓟ	中	18	16	3	−6	+1	+4	42	背・−	しゃがみヒット時よろけ
ダッキングボディスマッシュ	【D】中⇨⇨ⓅⓅ	中	18		-	−8	+1	尻もち		背・腹	
ヘビィインパクト	【D】中⬂Ⓟ	中	28	29	5	+5	+9	+20	50	背・腹	酔い覚まし2
シットジャブ	【D】中⇩Ⓟ	特殊下	9	12	1	−5	+4	+7	33	背・腹	
テイクオフエルボー	【D】中⬇⬃Ⓟ	中	16	16	2	−5	+1	+4	42	背・腹	
テイクオフエルボー～スイッチニーリフト	【D】中⬇⬃ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	中	17	-	-	−6	−2	+6	-	背・腹	オフェンシブスタイルへ
カットアッパー	【D】中⬃Ⓟ	上	10	10	3	±0	+3	+5	31	背・腹	
ディフェンシブエルボー	【D】中⬀Ⓟ	中	18	18	3	−8	+2	+4	46	背・腹	対下Ⓟ、Ⓚさばき、さばき有効フレーム1～17
フロントキック	【D】中Ⓚ	中	17	16	5	−6	+2	+4	42	背・腹	
スイッチレフトスライサー	【D】中ⓀⓀ	特殊上	20	-	-	−5	+3	+6	-	−・−	初段側面ガード時はしゃがむ相手に対してヒットする（しゃがみ不能）
カットインニーキック	【D】中⇨Ⓚ	中	18	15	2	−6	−2	+2	41	背・腹	しゃがみガードにヒット時よろけ
カットインニーキック～フロントスリーパー	【D】中⇨Ⓚ（カウンターヒット時）Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	20	-	-	-	ダウン	-	-	-	受け身可能
フロントスリーパー～ホールドフェイスニー	【D】中⇨Ⓚ（カウンターヒット時）Ⓟ+ⒼⓀ	打撃投げ	5	-	-	-	ダウン	-	-	-	受け身可能、ジャスト受け身時ダメージ0、酔い覚まし1
シャドースライサー	【D】中⇨⇨Ⓚ	中	22	22	-	−9	ダウン	ダウン	53	・−	
パーリングハイキック	【D】中⇦⇨Ⓚ	上	20	24	4	−7	−1	+5	54	背・−	対上中Ⓟ、肘さばき、さばき有効フレーム1～16
パーリングコンビネーション	【D】中⇦⇨ⓀⓅ	特殊上	15	-	-	+4	+7	+9		背・腹	酔い覚まし1
ストッピングロー	【D】中⇩Ⓚ	下	12	16	3	−14	−6	+2	50	背・腹	
ストッピングローコンボ	【D】中⇩ⓀⓅ	上	14	-	-	−6	たたき付け	たたき付け	-	背・腹	酔い覚まし1
ストッピングロー～スイッチバックブロー	【D】中⇩ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	上	15	-	-	+1	+4	+6	-	−・腹	オフェンシブスタイルへ
シットダウンローキック	【D】中⬇or⬂Ⓚ	下	15	16	1	−15	−6	±0	50	背・腹	
ホーンクラッシュミドル	【D】中⬀Ⓚ	中	23（最大タメ時30）	16（37）	2	−6（よろけ）	±0（ダウン）	+8（ダウン）	43（65）	背・腹	タメ可、最大タメ時上段ガード外し、しゃかみヒット時よろけ
ライトアングルトーキック	【D】中⇧or⬁Ⓚ	中	20	20	3	−9	たたき付け	たたき付け	51	背・腹	12フレーム目から空中判定
ヘビィフック	【D】中Ⓟ+Ⓚ	中	15	16	3	−4	+1	+6	40	背・腹	
ヘビィフックコンボ	【D】中Ⓟ+ⓀⓅ	上	15	-	-	−3	+2	頭崩れ	-	−・腹	酔い覚まし1
ヘビィフック～スイッチニーリフト	【D】中Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	中	17	-	-	−6	−2	+6	-	背・腹	オフェンシブスタイルへ
フェイクスピンエルボー	【D】中⇨Ⓟ+Ⓚ	中	15	27	3	−6	−1	+2	53	背・腹	対上Ⓟ、Ⓚさばき、さばき有効フレーム1～15
グランドスパイク	【D】中⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	18	-	-	−15	たたき付け	たたき付け	-	背・腹	酔い覚まし1
ワインドエルボー	【D】中⇦Ⓟ+Ⓚ	上	18	14	3	−2	+6	ダウン	41	背・腹	
レオパルドストライク	【D】中⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	上	20	29	2	−8	+2	たたき付け	59	背・腹	対上中Ⓟ、ミドル、ヒザさばき、さばき有効フレーム5～20、さばき成功時たたき付け、酔い覚まし1
ボマーストライク	【D】中⇩Ⓟ+Ⓚ	中	20	23	4	−4	特殊足崩れ	特殊足崩れ	51	背・腹	酔い覚まし1
ブーメランフック	【D】中⬃Ⓟ+Ⓚ	上	20	17	3	−6	頭崩れ	頭崩れ	44	背・−	酔い覚まし1
スティンガーローブロー	【D】中⬂Ⓟ+Ⓚ	特殊下	20	22	4	−1	+2	特殊足崩れ	47	背・腹	
ガードクラッシュトルネード	【D】中Ⓚ+Ⓖ	特殊上	35	37	4	+4	+6	+11	65	−・−	ヒット時横向かせ、酔い覚まし2
ヒールキック	【D】中⇨Ⓚ+Ⓖ	中	22	24	4	−8	たたき付け	たたき付け	50	背・腹	酔い覚まし1
スイッチバックミドル	【D】中⇦Ⓚ+Ⓖ	中	20	16	4	−4	+2	+4	40	背・腹	振り向き状態へ
バックチャージキック	【D】中⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	中	24（最大タメ時38）	46（70）	5（2）	−8（よろけ）	腹崩れ	腹崩れ	76（101）	背・腹	タメ可、最大タメ時上段ガード外し
ステップアウト	【D】中⇦⇦Ⓚ+Ⓖ（タメ中）Ⓖ	その他（特殊行動）	-	-	-	-	-	-	-	-	
バックチャージセットアップ	【D】中⇦⇦Ⓚ+Ⓖ（タメ中）⇩	その他（特殊行動）	-	-	-	-	-	-	-	-	オフェンシブスタイルへ
ステップイン	【D】中⇦⇦Ⓚ+ⒼⒼ	その他（特殊行動）	-	-	-	-	-	-	-	-	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ、⇦⇦Ⓚ+Ⓖ（タメ）ヒット直前
ロースピンスライサー	【D】中⇩Ⓚ+Ⓖ	下	21	20	−	−18	−5	±0	58	・	

※（）内は最大タメ、【】内はイントルーダーステップ移行時の数値

Vanessa Lewis DATA LIST

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体硬直	避け方向	備考
ストマッククラッシュ	【D】中⇧Ⓚ+Ⓖ	中	20	17	3	−8	−3	+1	46	背・腹	
ストマッククラッシュ〜フロントスリーパー	【D】中⇧Ⓚ+Ⓖ（ヒット時）Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	20	-	-	-	ダウン	-	-	-	受け身可能
フロントスリーパー〜ホールドフェイスニー	【D】中⇧Ⓚ+Ⓖ（ヒット時）Ⓟ+ⒼⓀ	打撃投げ	5	-	-	-	ダウン	-		-	受け身可能、ジャスト受け身時ダメージ0、酔い覚まし1
ノックアップニー	【D】中⇧Ⓚ+Ⓖ	中	26	16	4	−6	ダウン	ダウン	45	背・腹	
イントルードフック	【D】中Ⓖ押したまま⇩Ⓟ	中	18	24	2	−13	+1	腹崩れ	58	背・−	硬化カウンターヒット時腹崩れ
インターセプトボディブロー	【D】中Ⓖ押したまま⇧Ⓟ	中	18	22	3	−13	+1	腹崩れ	56	−・腹	硬化カウンターヒット時腹崩れ
セットアップ（オフェンシブスタイル）	【D】中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他（特殊行動）		-	-	-	-		-	-	オフェンシブスタイルへ
バリアキック	【D】中（ディフェンシブムーブ中）Ⓟ・Ⓚ	中	25	22	2	−15	+2	+5	59	背・腹	
オフェンシブスタイル構え中【O】											
ステップインジャブ	【O】中Ⓟ	上	10	12	2	+2	+5	+8	27	背・腹	
クイックアッパー	【O】中ⓅⓅ	上	10	-	-	−5	−3	+2	-	背・腹	
ストレート	【O】中ⓅⓅⓅ	上	10		-	−8	−5	−2	-	背・腹	
クイックバックブロー	【O】中ⓅⓅⓅⓅ	上	15	-	-	−6	−2	+4	-	−・腹	酔い覚まし1
マシンガンコンビネーション	【O】中ⓅⓅⓅⓀ	中	21		-	−14	ダウン	ダウン		背・腹	
ダブルジャブ〜スイッチバックブロー	【O】中ⓅⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	上	15	-	-	+1	+3	+6		−・腹	ディフェンシブスタイルへ
コンボボディブロー	【O】中ⓅⓅ⇨Ⓟ	中	17			−4	−1	+7		背・腹	しゃがみヒット時よろけ
コンボボディブロー〜バレットフック	【O】中ⓅⓅ⇨ⓅⓅ	上	14	-		−6	−3	+6	-	背・腹	
コンボストライドコンビネーション	【O】中ⓅⓅ⇨ⓅⓅⓀ	中	20	-		−15	−1	+4	-	背・腹	
コンボボディブローニー	【O】中ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	上	18	-	-	−16	ダウン	ダウン	-	背・腹	
コンボボディブロー〜スイッチバックブロー	【O】中ⓅⓅ⇨ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	上	15		-	+1	+3	+6	-	−・腹	ディフェンシブスタイルへ
フェイントボディ	【O】中Ⓟ⇦Ⓟ	中	17	-	-	−9	+1	腹崩れ	-	背・腹	
コンボニーキック	【O】中ⓅⓀ	上	20	-		−3	+3	ダウン	-	背・腹	
スマッシュストレート	【O】中ⓅⓀⓅ	特殊上	18	-	-	−4	+3	+8	-	背・腹	酔い覚まし1
フェイクランサー	【O】中ⓅⓀ⇨Ⓟ+Ⓖ	[illegible]	[illegible]			-	テイクダウン		-	-	ⓅⓀが出る前に入力、成立後テイクダウンへ、敵後ろ向き成立時ディープスィーパーへ
ボディブロー	【O】中⇨Ⓟ	中	17	14	2	−4	−1	+7	36	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
ボディブロー〜バレットフック	【O】中⇨ⓅⓅ	上	14	-		−6	−3	+6		背・腹	
ストライドコンビネーション	【O】中⇨ⓅⓅⓀ	中	20	-		−15	−1	+4	-	背・腹	
ボディブローニー	【O】中⇨ⓅⓀ	上	18	-		−16	ダウン	ダウン		背・腹	
ボディブロー〜スイッチバックブロー	【O】中⇨ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	上	15	-		+1	+3	+6		−・腹	ディフェンシブスタイルへ
ロングバレルブロウ	【O】中⇨⇨Ⓟ	中	23	15	3	−6	−1	+3	46	背・腹	
クイックバックナックル	【O】中⇦Ⓟ	上	17	18	3	−4	−1	+5	41	背・−	酔い覚まし1
ステルスボディブロー	【O】中⇦ⓅⓅ	中	16			−8	−3	+3		背・腹	
ステルスボディブロー〜スイッチニーリフト	【O】中⇦ⓅⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	中	17	-	-	−6	−2	+6	-	背・腹	ディフェンシブスタイルへ
ステルススピンキック	【O】中⇦ⓅⓀ	特殊上	20			−3	+4	+7		背・−	
フラグバックナックル〜イントルーダーステップ	【O】中⇦ⓅⓀ⇨	その他（特殊行動）	-	-	-	-	-	-	-	-	⇦ⓅⓀが出る前に入力、イントルーダーステップへ
ヘビィストレート	【O】中⇦⇨Ⓟ	上	12	14	2	+2	+4	+8	30	背・−	
ボディストレート	【O】中⇦⇨ⓅⓅ	上	12	-	-	−4	±0	+3	-	背・腹	
チョッピングライト	【O】中⇦⇨ⓅⓅⓅ	中	15	-		−5	−3	+3	-	背・腹	しゃがみヒット時よろけ、酔い覚まし1
アサルトコンビネーション	【O】中⇦⇨ⓅⓅⓅⓀ	中	18	-	-	−12	+2	+6	-	背・腹	しゃがみガードにヒット時よろけ
ブローバック	【O】中⇦⇨ⓅⓅ⇨Ⓟ	上	10	-	-	+2	+6	+6	-	背・腹	酔い覚まし1
クリムゾンランサー	【O】中⇦⇨ⓅⓅ⇦Ⓟ⇨Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	[illegible]	-	-	-	テイクダウン	-	-	-	成立後テイクダウンへ、敵後ろ向き成立時ディープスィーパーへ
スティンガーストライク	【O】中⇦⇧⇩⇦⇨Ⓟ	中	25（最大タメ時38）	23（56）	2	±0（よろけ）	ダウン（腹崩れ）	[illegible]	49（79）	背・腹	タメ可、最大タメ時上段ガード外し、酔い覚まし1（最大タメ時2）
タンクバスター	【O】中⇦⇧⇩⇦⇨Ⓟ（タメ中）⇩	下	27	59	3	−1	特殊足崩れ	特殊足崩れ	86	背・腹	
レッグガードクラッシュ	【O】中⇩Ⓟ	特殊下	9	12	1	−5	+4	+7	33	背・腹	
ショートアッパー	【O】中⇩Ⓟ	中	20	16	2	−6	−1	ダウン	45	背・腹	
スイートレッグスラッシュ	【O】中⇧Ⓟ	下	18	21	3	−8	−3	+4	49	背・−	
バンカーバスター	【O】中⇩Ⓟ	特殊上	20	23	2	+2	ダウン	ダウン	46	背・腹	14フレーム目から空中判定、酔い覚まし1
ハイキック	【O】中Ⓚ	上	18	17	3	−3	+1	+6	40	−・腹	
ハイキック〜インターセプト	【O】中ⓀⓅ	中	16	-	-	−8	±0	腹崩れ	-	−・腹	
フェイクランサー	【O】中Ⓚ⇨Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	10（敵後ろ向き成立時30）	-	-	-	-	-	-		Ⓚが出る前に入力、成立後テイクダウンへ、敵後ろ向き成立時ディープスィーパーへ
デスサイズ	【O】中➡Ⓚ	特殊上	16	16	2	−6	+3	特殊頭崩れ	42	背・−	キャンセル可、酔い覚まし1
ニー	【O】中⇨Ⓚ	中	18	16	3	−6	−2	+1	41	背・腹	しゃがみガードにヒット時よろけ
ニー〜キック	【O】中⇨ⓀⓀ	上	16	-	-	−6	−1	+4	-	−・腹	
ニー〜キック〜ジャブ	【O】中⇨ⓀⓀⓅ	上	12	-	-	−4	−2	+1		背・腹	
ニー〜キック〜ジャブ〜フック	【O】中⇨ⓀⓀⓅⓅ	上	22	-	-	+5	ダウン	ダウン	-	背・腹	酔い覚まし2
ブローバック	【O】中⇨ⓀⓀⓅ⇨Ⓟ	上	10	-	-	+2	+6	+6	-	背・腹	
クリムゾンランサー	【O】中⇨ⓀⓀⓅ⇦Ⓟ⇨Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	[illegible]	-	-	-	テイクダウン	-	-		成立後テイクダウンへ、敵後ろ向き成立時ディープスィーパーへ
ニー〜キック〜ジャブ〜スイッチニーリフト	【O】中⇨ⓀⓀⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	中	17			−6	−2	+6	-	背・腹	ディフェンシブスタイルへ
ランディングニーキック	【O】中⇨⇨Ⓚ	中	18	16	3	−7	−2	+1	43	背・腹	しゃがみガードにヒット時よろけ
ランディングニーコンボ	【O】中⇨⇨ⓀⓅ	中	16	-	-	−13	+1	+5	-	背・腹	
ハンティングキック	【O】中⇨⇨Ⓚ⇩or⇧Ⓚ	上	21	-	-	−5	+6	+10	-	※	※ベネッサのレバー入力方向と同方向にのみ成功避けが発動する
フェイクランサー	【O】中⇨⇨Ⓚ⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段キャッチ投げ	10（敵後ろ向き成立時30）	-	-	-	テイクダウン	-	-	-	⇨⇨Ⓚが出る前に入力、成立後テイクダウンへ、敵後ろ向き成立時ディープスィーパーへ
ストップミドル	【O】中⇦Ⓚ	中	21	17	2	−6【+3】	+3【+11】	+7【+16】	46	背・腹	⇨でイントルーダーステップへ

Vanessa Lewis DATA LIST

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体硬直	避け方向	備考
カウンターストライク	【O】中⇦⇨Ⓚ	中	18	16	3	−6	+2	+6	43	背・腹	しゃがみガードにヒット時よろけ
クリムゾンランサー	【O】中⇦⇨Ⓚ カウンターヒット時⇦Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	25(敵後ろ向き成立時30)	-	-	-	テイクダウン		-	-	成立後テイクダウンへ、敵後ろ向き成立時ディープスィーパーへ
ストッピングロー	【O】中⇩Ⓚ	下	13	17	2	−14	−6	±0	46	背・腹	
ストッピングローコンボ	【O】中⇩ⓀⓅ	上	12	-	-	−3	−1	+3	-	背・腹	
ストッピングロースマッシュ	【O】中⇩ⓀⓅⓅ	上	23	-	-	+5	ダウン	ダウン	-	背・−	酔い覚まし2
ブローバック	【O】中⇩ⓀⓅ⇦Ⓟ	上	10	-	-	+2	+6	+6	-	背・腹	
クリムゾンランサー	【O】中⇩ⓀⓅ⇦Ⓟ⇨Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	10(敵後ろ向き成立時30)	-	-	-	テイクダウン	-	-	-	成立後テイクダウンへ、敵後ろ向き成立時ディープスィーパーへ
ストッピングローコンボ〜スイッチニーリフト	【O】中⇩ⓀⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	中	17	-	-	−6	−2	+6	-	背・腹	ディフェンシブスタイルへ
シットダウンローキック	【O】中⬇or⇧Ⓚ	下	12	16	2	−15	−6	±0	50	背・腹	
ストッピングトー	【O】中⇗Ⓚ	中	20	16	2	−5	−1	+6	42	背・腹	
フラグバックナックル	【O】中⇗ⓀⓅ	上	12	-	-	−4	−1	+5	-	−・腹	⇦Ⓟからの技につながる、酔い覚まし1
ストッピングトー〜セカンドインパクト	【O】中⇗ⓀⓀ	中	17	-	-	−15	−5	+6	-	背・−	
ストッピングトー〜イントルーダーステップ	【O】中⇗ⓀⓀ⇨	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	⇗ⓀⓀが出る前に入力、イントルーダーステップへ
ストッピングトー〜スイッチバックブロー	【O】中⇗ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	上	15	-	-	+1	+3	+6	-	−・腹	ディフェンシブスタイルへ
クラスターニー	【O】中⇗⇗Ⓚ	中	20	16	3	−6	+2	+18	42	背・腹	
H・A・W・K　ストライク	【O】中⇘Ⓚ	中	26	17	3	−15	ダウン	ダウン	52	背・腹	9フレーム目から空中判定
チョッピングフック	【O】中Ⓟ+Ⓚ	中	20	17	3	−4	+1	+6	41	背・腹	
チョッピングフック〜ボディスマッシュ	【O】中Ⓟ+ⓀⓅ	中	18	-	-	−13	−1	よろけ	-	背・腹	酔い覚まし1
チョッピングフック〜スイッチバックブロー	【O】中Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	上	15	-	-	+1	+3	+6	-	−・腹	ディフェンシブスタイルへ
パイルバンカー	【O】中⇨Ⓟ+Ⓚ	上	20	14	3	−6	たたき付け	たたき付け	42	背・腹	酔い覚まし1
ツイストバンプショルダー	【O】中⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	25	15	2	−6	ダウン	ダウン	43	背・腹	
クロバリングストレート	【O】中⇦Ⓟ+Ⓚ	上	25	17	2	−3	ダウン	ダウン	44	背・腹	酔い覚まし2
バックスイングボディ	【O】中⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	17	16	2	−6	−1	+6	42	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
バックスイングボディフック	【O】中⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	20	-	-	−8	−1	+5	-	背・腹	酔い覚まし1
ロシアンフック	【O】中⇦⇗Ⓟ+Ⓚ	特殊上	20	19	2	−6	−1	+3	48	背・腹	酔い覚まし1
ロシアンフック〜ストロングアームバウンド	【O】中⇦⇗Ⓟ+Ⓚ（ヒット時）Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	38	-	-	-	ダウン	-	-	-	
アッパーカット	【O】中⇗Ⓟ+Ⓚ	中	20	19	2	−6	+2	ダウン	46	背・腹	
アッパーヒールソード	【O】中⇗Ⓟ+ⓀⓀ	中	18	-	-	−9	+3	+7	-	背・腹	酔い覚まし1
ハインドバックスピンキック	【O】中Ⓚ+Ⓖ	上	25	22	4	−5	+5	+9	51	−・−	ヒット時横向かせ、酔い覚まし1
ヒールキック	【O】中⇨Ⓚ+Ⓖ	中	22	24	4	−8	たたき付け	たたき付け	54	背・腹	
レッグカットロー	【O】中⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	下	17	39	3	−5	−5	+2	65	背・腹	
レッグカットロー〜テイクダウン	【O】中⇨⇨Ⓚ+Ⓖ（ヒット時）Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	17	-	-	-	テイクダウン	-	-	-	テイクダウンへ
クイックトーキック	【O】中⇦Ⓚ+Ⓖ	中	16	17	3	−8	−3	+2	46	背・腹	
レッグクラッシュホールド	【O】中⇦Ⓚ+Ⓖ（ヒット時）Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	40	-	-	-	ダウン	-	-	-	酔い覚まし1
バックチャージキック	【O】中⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	中	24(最大タメ時38)	47（71）	5（2）	−8（よろけ）	腹崩れ	腹崩れ	77（102）	背・腹	タメ可、最大タメ時上段ガード外し
ステップアウト	【O】中⇦⇨Ⓚ+Ⓖ（タメ中）Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
バックチャージセットアップ	【O】中⇦⇨Ⓚ+Ⓖ（タメ中）⇩	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	ディフェンシブスタイルへ
ステップイン	【O】中⇦⇨Ⓚ+ⒼⒼ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ、⇦⇨Ⓚ+Ⓖ（タメ）ヒット直前
レッグスライサー	【O】中⇩Ⓚ+Ⓖ	下	21	21	2	−15	−3	+1	58	−・腹	
レッグスライサー〜テイクダウン	【O】中⇩Ⓚ+Ⓖ（カウンターヒット時）Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	17	-	-	-	テイクダウン	-	-	-	テイクダウンへ
レッグボマー	【O】中⇧Ⓚ+Ⓖ	中	30	26	3	−6	ダウン	ダウン	55	背・腹	13フレーム目から空中判定
セットアップ（ディフェンシブスタイル）	【O】中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	ディフェンシブスタイルへ
バリアキック	【O】中（ディフェンシブムーブ中）Ⓟ+Ⓚ	中	25	22	2	−15	+2	+5	59	背・腹	
ディフェンシブスタイル中のジャンプ攻撃											
ダブルナックル	【D】中（上方向）Ⓟ	中	25	40		−10	ダウン	ダウン	-	背・腹	
ステップストレート	【D】中（空中）Ⓟ	中	25	51	-	−10	ダウン	ダウン	-	背・腹	
ステップフックキック	【D】中⇩or（空中）Ⓚ	中	25	37		−6	ダウン	ダウン	-	背・腹	
ステップヒールキック	【D】中（着地際）Ⓚ	中	20	44		−6	+4	ダウン	-	背・腹	
オフェンシブスタイル中のジャンプ攻撃											
エルボー	【O】中⇧or⇩Ⓟ	中	25	35	-	−10	ダウン	ダウン	-	背・腹	
ステップストレート	【O】中（空中）Ⓟ	中	25	51	-	−10	ダウン	ダウン	-	背・腹	
ステップフックキック	【O】中⇧or⇩or（空中）Ⓚ	中	25	37	-	−6	ダウン	ダウン	-	背・腹	
ステップヒールキック	【O】中（着地際）Ⓚ	中	20	44	-	−6	+4	ダウン	-	背・腹	
イントルーダーステップ	【O】中⇗ⓅⓀ⇨などから派生	その他(特殊行動)	-	-	-			-	-		
イントルーダーステップ中の技											
ライジングアッパー	イントルーダーステップ中Ⓟ	中	18	23	3	−8	たたき付け	たたき付け	52	背・腹	
ローリングトーキック	イントルーダーステップ中Ⓚ	中	20	19	3	−2	尻もち	尻もち	46	背・腹	
バンカークラッシャー	イントルーダーステップ中Ⓟ+Ⓚ	特殊上	20	23	2	+2	ダウン	ダウン	46	背・腹	酔い覚まし1
スピアタックル	イントルーダーステップ中Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	25	-	-	-	テイクダウン	-	-	-	テイクダウンへ
ディフェンシブスタイル中の背後攻撃											
バックスラッシュ	【D】中（敵背後）Ⓟ	上	15	11	2	−2	+2	+6	31	−・腹	
ターンディフェンシブエルボー	【D】中（敵背後）⇩Ⓟ	中	18	17	3	−2	+2	+4	39	背・腹	対下Ⓟ、Ⓚさばき、さばき有効フレーム1〜16
ハーフムーンターンキック	【D】中（敵背後）Ⓚ	上	20	19	5	−6	ダウン	ダウン	50	背・腹	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体硬直	避け方向	備考
ストッピングファウルキック	【D】中(敵背後)⇩Ⓚ	中	22	16	4	−5	−1	+3	43	背・腹	
フェイスクラッシュエルボー	【D】中(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	特殊上	19	15	2	2	頭崩れ	頭崩れ	39	背・腹	
ターンロースピンスライサー	【D】中(敵背後)⇩Ⓚ+Ⓖ	下	20	23		−16	ダウン	ダウン	62	−・−	
オフェンシブスタイル中の背後攻撃											
バックスラッシュ	【O】中(敵背後)Ⓟ	上	15	12	2	−2	+2	+6	32	−・腹	
ターンローストレート	【O】中(敵背後)⇩Ⓟ	下	14	14	1	−4	±0	+5	33	背・腹	
ハーフムーンターンキック	【O】中(敵背後)Ⓚ	上	20	19	5	−6	ダウン	ダウン	50	背・腹	
ストッピングファウルキック	【O】中(敵背後)⇩Ⓚ	中	18	16	4	−6	−6	−6	44	背・腹	
フェイスクラッシュエルボー	【O】中(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	特殊上	19	15	2	−2	頭崩れ	頭崩れ	39	背・腹	
ターンロースピンスライサー	【O】中(敵背後)⇩Ⓚ+Ⓖ	下	20	21		−16	ダウン	ダウン	60	−・−	
壁技(スタイル共通)											
リアクトラウンドキック	(壁正面)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	30	42	-	よろけ	ダウン	ダウン	72	−・−	上段ガード外し
ウォールバックロール	(壁正面)⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	[illegible]		-	-		-				
ディフェンシブスタイル中のダウン攻撃											
サッカーボールキック	【D】中(敵ダウン)⇧Ⓚ	ダウン攻撃	13	-	-		-		-	-	
ローリングレッグドロップ	【D】中(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	22								
オフェンシブスタイル中のダウン攻撃											
サッカーボールキック	【O】中(敵ダウン)⇧Ⓚ	ダウン攻撃	13		-	-					
ブライアンツニースタンプ	【O】中(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	22	-	-	-	-			-	
投げ技(ディフェンシブスタイル)											
キャニオンダイブ	【D】中Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	35	-	-	−3	ダウン	-	-	-	受け身可能、投げ抜け時お互いに側面状態
エルボーラッシュ	【D】中⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	-	-	−3	ダウン	-	-	-	酔い覚まし1
フライングアームバー	【D】中⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
ヘルズゲート	【D】中⇨⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	47			−3	ダウン			-	
ヘブンズゲート	【D】中⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
ローリングアームクラッシャー	【D】中⇨⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	48			−3	ダウン				
アーミーコンビネーション	【D】中⇦⇧⇩⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	57	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
リプレイスロー	【D】中⇖Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0(壁ヒット時21)	-	-	−3	+6	-	-	-	投げ成立時背後を取る、投げ抜け時側面を取られる
ウォールキス	【D】中(敵壁背後)⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	25	-	-	−3	よろけ	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
シャッジメントギルティ	(ウォールキス中)⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	30	-	-	-	ダウン	-	-	-	酔い覚まし2
ストマッククラッシャー	(ウォールキス中)⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	30	-	-	-	ダウン	-	-	-	受け身可能、酔い覚まし2
ヘッドディバイダー	【D】中(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40			−3	ダウン			-	
テイクダウンブロー	【D】中(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
ロッククラッシュスロー	【D】中(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	63	-	-		ダウン	-			
リブクラッシュボディ	【D】中(敵しゃがみ)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	55	-	-	−3	ダウン	-	-	-	酔い覚まし1
リブクラッシュニー	【D】中(敵しゃがみ)⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	60	-	-	−3	ダウン	-	-	-	酔い覚まし1
ヘッドディバイダー	【D】中(敵右しゃがみ)⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	40	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
テイクダウンブロー	【D】中(敵左しゃがみ)⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	40	-	-	3	ダウン	-	-	-	
ロッククラッシュスロー	【D】中(敵後ろ向きしゃがみ)⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	63	-	-	-	ダウン	-	-	-	
投げ技(オフェンシブスタイル)											
キャニオンダイブ	【O】中Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	35	-	-	−3	ダウン	-	-	-	受け身可能、投げ抜け時お互いに側面状態
エルボーラッシュ	【O】中⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	-	-	−3	ダウン	-	-	-	酔い覚まし1
フロントネックチャンスリーホールド	【O】中⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
ステュークス・ホール	【O】中⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	25	-	-	−3	テイクダウン	-	-	-	テイクダウンへ、投げ抜け時側面を取られる
レッグブレイカー	【O】中⇦⇧⇩⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
アームクラッシュスロー	【O】中⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
トライアングルランサー	【O】中⇧⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	52	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
ライトニングランサータックル	【O】中⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	10(敵後ろ向き成立時30)	-	-	-	テイクダウン	-	-	-	成立後テイクダウンへ、敵後ろ向き成立時ディープスィーパーへ
ランペイジドライブ	【O】中(敵壁背後)⇨⇧⇩⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる、酔い覚まし2
ヘッドディバイダー	【O】中(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	-	-	−3	ダウン	-		-	
チヌークストライク	【O】中(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
ディープスィーパー	【O】中(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0(上段キャッチ投げ成功時30)	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
アップキープ	【O】中(敵しゃがみ)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	30	-	-	−3	+10	-	-	-	
ヘルハウンド	【O】中(敵しゃがみ)⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	50	-	-	−3	ダウン	-	-	-	酔い覚まし1
ヘッドディバイダー	【O】中(敵右しゃがみ)⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	40	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
チヌークストライク	【O】中(敵左しゃがみ)⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	40	-	-	−3	ダウン	-	-		
ディープスィーパー	【O】中(敵後ろ向きしゃがみ)⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	63		-	-	ダウン		-	-	
テイクダウン中の技(オフェンシブスタイル)											
スペースアウトナイトメア	テイクダウン中Ⓟ	投げコンボ	31	-	-	−3	ダウン	-	-	-	酔い覚まし1
インコンスタントナイトメア	テイクダウン中⇩Ⓟ	投げコンボ	27			−3	ダウン				
V1アームロック	テイクダウン中Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	35			−3	ダウン				
当て身技(ディフェンシブスタイル)											
ハンドホールド〜フェイスクラッシュアッパー	【D】中レバーニュートラル(対・上中Ⓟ)	当て身	25	-	-	-	+5	-	-	-	当て身成立時側面を取る

注目ゲーム

2009年12月16日現在

今号では、11月に全国規模の大会が開かれた『デモンブライド』、『機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT』、『KOF 2002UM』3タイトルをピックアップ。大会の結果から見えてくる、それぞれゲームの現状を解説する。

全国公式大会レポート

意外と参加者のキャラがバランスよく分かれた決勝大会。頂点に立ったのは!?

Text：ケンちゃん

決勝大会の流れ

強者16名が参加した公式全国大会"CRUSADE of JUDGEMENT"。大会はまずは16人を4ブロックに分けたリーグ戦で上位2名を選出。そしてこのリーグ戦を勝ち残ったプレイヤーで最終トーナメントを行なうという形式で開催された。見事リーグ戦を勝ち抜き、最終トーナメントに残ったのは「カメテン」(にぃな)、「きねん」(ダスク)、「ふり丸」(ぺこ丸)、「エステリーゼ」(ジャッジ)、「JEO」(イヴ)、「OGU」(イヴ)、「ダイゴ兵」(ドーン)、そして前大会の優勝者「ふせますた」(紅花)の8名。そしてこのトーナメントを勝ち抜いたのは、本命「ふり丸」と、連覇がかかる「ふせますた」の2人。1ラウンド目は全大会王者の意地を見せ、「ふせますた」が先取！ 2本目もそのままの勢いで優勢に進めるが、「ふり丸」が対空クライマックス冥雲絶刃を決めてラウンドを取り返す。最終ラウンドではゲージ状況的には不利だった「ふり丸」が先手を奪い、紅花がブライドバージを発動。これで大幅に有利になった「ふり丸」が逆転勝利し、王者に輝いた。

▲[illegible] ここは「ふり丸」に軍配。

◀決勝3ラウンド目は紅花がゲージを3本所持。ぺこ丸にとっては危険な状況だったが、うまくさばいた。

▶優勝者の「ふり丸」は、「アルカナ」シリーズでも「ふりーだ」の名前で活躍して[illegible]

優勝：ふり丸

デモンブライド公式全国大会 "CRUSADE of JUDGEMENT" トーナメント表

- 高田馬場ゲーセンミカド(東京都) ふり丸(ぺこ丸)
- ゲームスカイ 愛知県 優勝 JEO(イヴ)
- 高田馬場ゲーセンミカド(東京都) きねん(ダスク)
- 東京レジャーランド秋葉原店 東京都 準優勝 ダイゴ兵(ドーン)
- 東京レジャーランド秋葉原店 東京都 予備 ふせますた(紅花)
- 東京レジャーランド秋葉原店 (東京都) 優勝 OGU(イヴ)
- アテナ日本橋 大阪府 準優勝 カメテン(にぃな)
- 天神GIGO(福岡県) 優勝 エステリーゼ(ジャッジ)

優勝：ふり丸

現ランキング解説～今は悪魔がほほえむ時代なんだ!!

零彗の1強時代は過ぎ去り、今はぺこ丸が最強キャラの評価を受けている。ぺこ丸は防御力が低いものの、全キャラ屈指の地上戦能力、攻撃範囲が非常に広いジャンプB、見切れない起き攻めループと、弱点を補って余りある能力を備えている。さらに低空浮遊ジャンプAとしゃがみAで、リフレクトを気にせず直接中下段二択をかけられるのが最大の強みだ。次に続くのがイヴ、零彗。イヴは機動力が高く、"逃げ"を軸とした安全な立ち回りが特徴。イヴに対して一度体力差をつけられると、逆転するのは至難の技だ。相手にする場合は開幕から慎重な立ち回りを強いられる。

S－ランクでの注目キャラはエメリア。通常技のリーチが優秀な点に加えて、状況によって射撃方法を変えられるのが長所。特にC版エーテル弾は攻撃判定の持続が長く、接近戦を挑むキャラには無類の強さを発揮するのだ。

▲リフレクトを無視した中下段二択。システム的な恩恵が大きかった。

ダスクはリーチが長く割り込み技が優秀で、ぺこ丸と戦いやすい。

ランキング表

キャラ	ランク
ぺこ丸	S+
イヴ、零彗	S
久遠、エメリア、にぃな、リベリオン、ドーン、ダスク、ジャッジ	S-
明日真、紅花	A
蒼矢、乃亜、リヒト、しふぉん	B

強

はみ出し情勢

[illegible] タイムアップ勝利は不利な [illegible]

全国大会の結果から

11月21日の全国大会の結果から、本作の機体情勢を分析してみた。そこには意外な結論が!?

Texy・[illegible]

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT ネクスト

激闘を制したのは……?

11月21日にニューピアホール（東京・浜松町）にて『機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT』の全国決勝大会「Premium Dogfight'09」が開催された。

今夏から開催されていた予選大会を勝ち抜いた116チーム＋当日参加枠を取得した12チームの計128チームがA～Hブロックに分かれ、それぞれ激戦を繰り広げた。

各ブロックの代表はAブロックから順に、【アミューズボンボン】（しろあか、ある）、【パラダイス】（ぎゃぷ、ミスティ）、【よーちゃん探して三千里～あなたに会いたかった～】（アズラエル兵A、ヤベ）、【ガオラ＠滋賀】（ぐっち、おーちゃん）、【ツンマゾ】（よしき、ゆい）、【ジャスティス】（ジャスティス、弟）、【がんめんきしゃボッポ】（ヘンリー、ゴードン）、【サギさん】（RYO、宗男）。

勝ち抜いた8チームで3試合2本先取の形式でトーナメント戦を競い、見事決勝まで勝ち上がったのはAブロック代表【アミューズボンボン】、Hブロック代表【サギさん】であった。アミューズボンボン】は、あまり注目されていなかったキュベレイで勝ち残り、【サギさん】は当日参加枠の出場で決勝へ進み共に会場を騒然とさせた。

両チーム、決勝戦ではお互いに一歩も譲らず激戦を繰り広げ、最後は【アミューズボンボン】が試合を制し、見事に栄冠を勝ち取った。

全国大会前の下馬評は……

[illegible]あった。そのどれもが大会では使用率が高く、ベスト8に多く残る結果となっている。

[illegible]

[illegible]

強機体を突き崩すためのカギ～長所と短所を知る

強機体と呼ばれる機体にももちろん長所と短所、機体間の相性が存在する。例えばウイングガンダムゼロだが、この機体は2対2の状況では他の追随を許さないほどの性能を持つが、1対1の状況や相手に絶えず攻撃を受けるような状況を作られるとうまく性能を発揮できない。理由としては、このゲームの要であるメイン射撃の性能が、弾速は速いものの誘導性能が無く、また他の機体のメイン射撃と違ってNEXTダッシュ（以下ND）をすると消えてしまうため、攻撃を置いておけないことが挙げられる。大会ではウイングガンダムゼロが相手に絶えず攻撃を受け、思うような動きをさせてもらえない光景などもあった。∀ガンダムやガンダムデスサイズヘル等の格闘機は1対1の状況下に強く、なおかつ2対2でも持つ武装やテクニックによって回避はできるがキュベレイのファンネルなど、相手がローリスクで攻撃できる武装の前では防戦一方になってしまうことが多々ある。そのキュベレイも、機体のサイズが大きいためかウイングガンダムゼロの太めのメイン射撃に引っかかるように当たることが多い。そして陸戦型ガンダムやシャア専用ザクなどの機体もまた同じように、∀ガンダムやガンダムデスサイズヘルといった高性能な格闘を持つ機体に若干弱めである。

このように各機体の長所、短所などから強機体にも狙うべき弱点が存在するので、そこに注意して攻略していこう。

さすがのウイングガンダムゼロも張り付くように動かれると苦しい。

機体		
ウイングガンダムゼロ	長所	メイン射撃の弾速により中距離での着地取りが可能であるのと、2対2でのメインチャージがとにかく優秀。
	短所	1対1では武装の性能を生かしきれず、格闘を使うことくらいしか選択肢が無くなってしまうことが多い。
∀ガンダム	長所	ステサブもさることながら常にミサイルを撒きつつ立ち回れるのが強力。月光蝶時の攻撃力も強み。
	短所	射撃武装が貧弱であるため、中～遠距離では相手にプレッシャーをかけにくい。
キュベレイ	長所	トップクラスのブースト性能にローリスクのファンネル、また一定時間無敵になる格闘カウンターも優秀。
	短所	大ダメージを取る方法が少ないため、ダメージ負けをしてしまうことがある。
ガンダム	長所	すべての性能が高く、特にメインチャージの威力は相手にとって常にプレッシャーに。サブ射撃の誘導も良好。
	短所	何かに特化した性能を持つ機体ではないため、相手を圧倒する立ち回りをするにはやや不向き。
ガンダムデスサイズヘル	長所	格闘機が持つには破格の性能の特殊射撃による強烈な闇討ちができる。
	短所	格闘コンボの時間が長いため、コンボ中にカットが来てしまうことが多い。
シャア専用ザク	長所	3倍モード中の性能は3000でさえも凌駕する。マシンガンからのコンボも強力。
	短所	3倍モード終了後はやや不安が残る性能になってしまう。メイン射撃の弾数が少ない点にも注意が必要。
陸戦型ガンダム	長所	高威力のメイン射撃はサブ射撃と絡めることで連射性が格段にアップし、常時攻撃できる。弾切れが無いのも○
	短所	1000コスト全般に言えることだが耐久力が少ないため、少しの事故で試合をひっくり返されてしまう。

全国大会を振り返って考える～大会という場で勝つためには

大会という場では一回の事故ですべてが終わってしまうこともあるため、多くのプレイヤーは普段にも増して安定した立ち回りを求めて、若干下がり気味で戦うことが多い。特に全国大会などのステージを選択できないようなルールの場合、機体ごとのステージ相性も考慮しなければならないため、そのような立ち回りをしやすい。

しかし、前述の通り各機体には相性や不得意な戦法などが存在するため、一概に下がるのがいいとは言えないことがある。

全国大会を勝ち上がったペアは皆、大会という場でも自分のスタイルを崩さない立ち回りを見せていた。

ただリスクを恐れて下がるのではなく、自分の使用機体と相手の使用機体に合った立ち回りを続けるのが、大会という場で勝つための秘けつだと思われる。自分に合った立ち回りの機体を見つけ、その機体の性能を引き出せれば自ずと勝ちは見えてくるはず！

Premium Dogfight'09 トーナメント表

優勝：アミューズボンボン

チーム	メンバー（使用機体）
アミューズボンボン	しろあか キュベレイ／ある ガンダム
パラダイス	ぎゃぷ ガンダムデスサイズヘル／ミスティ ウイングガンダムゼロ
よーちゃん探して三千里～あなたに会いたかった～	アズラエル兵A ガンダム／ヤベ 陸戦型ガンダム
ガオラ＠滋賀	ぐっち ウイングガンダムゼロ／おーちゃん ガンダム
ツンマゾ	よしき ∀ガンダム／ゆい シャア専用ザク
ジャスティス	ジャスティス ガンダム／弟 ∀ガンダム
がんめんきしゃボッポ	ヘンリー ウイングガンダムゼロ／ゴードン ガンダムデスサイズヘル
サギさん	RYO（陸戦型ガンダム）／宗男（∀ガンダム）

はみ出し情勢

●優勝者からのコメント：優勝者に、大会を[illegible]まくて不安だったけど、相方がフォローしてくれたので何とか勝てま[illegible] [illegible]ガンダムのチャージショットの性能のおかげで勝て[illegible]

日台対決の行方は!?

全国大会であると同時に、日本vs台湾という図式が熱い「Duelling the KOF」をレポート。　Text：極限堂

初日から好勝負続出

11月21、22日の2日間にわたって、京都の「neo amusement space a-cho」にて、KOF大会「Duelling the KOF」が開催された。今回で12回目となる歴史のあるイベントで、複数のKOFシリーズ作品を種目とし、いずれもチーム戦であることが特徴だ。今回は『KOF'98』、『KOF2002』、『KOF'98UM』『KOF2002UM』という、史上最多の4種目で開催された。この中から最新作の『KOF2002UM』の様子を詳しくお伝えしよう。

初日は全国各地の予選を勝ち抜いたチームに、当日予選を勝ち抜いたチームを加えた28チームでトーナメント戦が開かれた。

この初日の1回戦から優勝候補同士の【覇者（笑）とJAPAN勢】（「ごしょ」、「キャベツ」、「OZ」）vs台湾勢の【晃來晃去】（「ウエコショウ」、「カメヒメ」、「トラ」）がぶつかる展開となった。

先鋒対決は「OZ」vs「トラ」となり、この勝負は「トラ」がケンスウで雛子を完封して勝利。続く「キャベツ」が「トラ」を倒すが、「カメヒメ」に「キャベツ」と「ごしょ」が負けてしまう。【晃來晃去】はこの勢いのまま2回戦も勝ち、初日のトーナメントを突破した。

全体的に強豪が順当に抜け、大会特有の荒れた展開は見られなかった。

セスの可能性を見せてくれた「ET」とクリスの達人「キャップ」の試合は白熱の展開だった。

ベスト8から決勝戦へ

2日目からはシード枠の台湾チーム【動來動去】（「ET」、「人蔘」、「包子」）が参戦。「ET」は台湾の全国大会の優勝者で、セスや香緋といったレアキャラの使い手だ。こちらと戦うのは【格というもの】（「矢口」、「あき」、「キャップ」）。この試合では先鋒「矢口」が試合ごとにキャラを使い分けながら、「人蔘」と「包子」を倒し台湾チームを追い詰める。

「ET」も負けじと「矢口」「あき」を倒す意地を見せるが、不動の大将「キャップ」がクリスのMAX発動連続技をセスに決めて勝利を収めた。

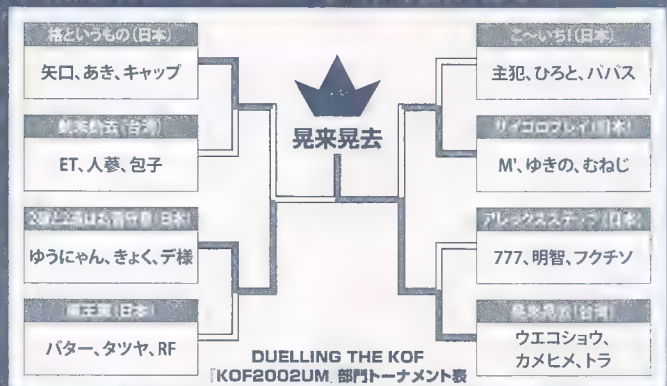
このシーンでアンディが追撃できず。紙一重の勝負をものにしたのは「カメヒメ」だった。

決勝戦は【2確と2通はお留守番】（「ゆうにゃん」、「きょく」、「デ様」）vs【晃來晃去】（「ウエコショウ」、「カメヒメ」、「トラ」）の日台対決となった。

まずは「トラ」が「ゆうにゃん」を倒して「きょく」が登場。ここでは「きょく」が、すかさず「トラ」を倒して「カメヒメ」を引っ張り出す。この試合はお互いの体力が残りわずかとなる大接戦になり、「きょく」のアンディがジャンプ吹っ飛ばし攻撃でクーラにカウンターを与えて勝ったかと思われたが、ここで痛恨の追撃ミス。九死に一生を得た「カメヒメ」がすかさずフリーズエクスキュージョンで削り倒し勝利する。

日本勢の希望は「デ様」に託される。この試合の分かれ目はラウンド3のマチュアvsフォクシーだ。タイムオーバー間近でお互いに多くの体力を残していたが、「デ様」の反撃ミスに対して連続技を決めた「カメヒメ」がタイムオーバー勝ちする。これで大きな有利を得た「カメヒメ」がそのまま勝利して、台湾チームの【晃來晃去】が優勝を決めたぞ。

優勝した【晃來晃去】。左から順に「ウエコショウ」、「カメヒメ」、「トラ」だ。

DUELLING THE KOF
『KOF2002UM』部門トーナメント表

KOF2002UM〜大会から見るキャラ情勢

キャラランクに比例するようにK'、香澄、キング、ネームレスの使用人口が多く、これについては日本全体で地域差無しといった印象だ。ただし今回来日した台湾のトッププレイヤー内ではK'とネームレスはほぼ見かけず、女性キャラを中心として特にクーラの使用率・活躍度が高かった印象が強い。

クーラを使いこなすには高い対空精度が必要とされるが、使用数の多いK'に有利とされる点や、ゲージため能力によるチーム貢献度の高さから、評価が見直されるかもしれない。

話題の強キャラ、雛子に関しては、使い手が少ないこともあって大会では活躍の場面が見られなかった。

大会全体で見ればさまざまなキャラを見ることができた。本作では準強キャラや中堅クラスと呼ばれるキャラが非常に多く、『KOF』シリーズの大会では伝統的によく見られる「強キャラ二人＋個性の強いキャラ」という編成が多く見られた。本作は先鋒に適したキャラが充実しているが、半面、大将に適したキャラが少ないとも言われている。そのため、「個性枠」のキャラを大将として使っているプレイヤーも多かったようだ。

中堅キャラは使用数は多かったが、中堅キャラも活躍していた印象だ。

大会で活躍したキャラ

PICK UP! CHARACTERS①：香澄

大会では活躍するであろうと言われていた香澄が予想通りの大活躍。単純にキャラが強い上に、「とりあえずジャンプDを仕掛ければいい」という扱いの簡単さから大会向きと言われていた。相手の動きに対応するのではなく、こちらの動きを押し付けるキャラなので、初見の相手に対しても闘いやすい安心設計だ。空中版重ね当てで意表を突く攻撃が簡単にできることや、当て身技を完備しているのでその存在を盾に相手の行動を制限できること、打撃投げの竜巻槍打→超重ね当ての威力の高さなど、大会の申し子のようなキャラだ。

PICK UP! CHARACTERS②：クーラ

クーラ側としては付かず離れず攻撃し、それに相手が焦って当たってくれる展開がおいしいのだが、大会では多くの人が焦りやすいためペースを握って活躍していた。あとはK'と闘いやすい点と苦手キャラが少ない点、順番を問わず使えるのでキャラ合わせを狙っていけるのがありがたい。パワーゲージがたまりやすいキャラのため、ガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃が気軽に使いやすいことも、大会でありがたがられるポイントだと思われる。大会でのレイ・スピンは、野試合の1.5倍ぐらい強く感じるのですがどうでしょう（笑）？

はみ出し情勢

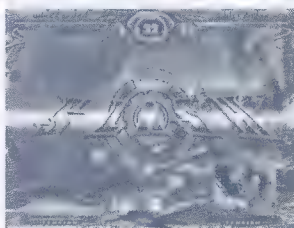
闘劇で繰り広げられた名勝負目白押し！

DVDコンテンツINDEX &コンテンツ解説

「闘劇'09FINAL」の名勝負が収められた付録DVD。今回は「GUILTY GEAR XX ΛCORE」と「すっごい!アルカナハート2」の二タイトルを収録!

コンテンツ1 GUILTY GEAR XX ΛCORE

今回で三年目となる『GGXX Λ C』。各々のプレイヤーが徹底したやり込みを見せて、もはやキャラ差を感じさせない感じさせない大接戦ばかり。

そんな接戦の中から、厳選された名勝負をベストバウト集として、9試合収録。壇上の試合もすべて収録。闘劇覇者誕生の瞬間を再びその目に焼き付けよう！

闘劇覇者誕生の瞬間。この瞬間から無冠の帝王は真の帝王となったのだ。

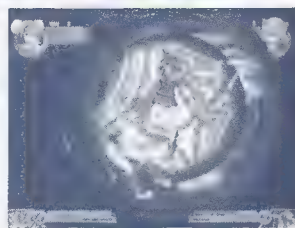
収録試合

試合	1P側	VS	2P側
1回戦	[ショッカー]ハーケン(ポチョムキン)	VS	[最終異体]MDR(エディ)
	[将さんがイケメン過ぎてムリ]マルケン(梅喧)	VS	[ふもふも時間]留年生(アバ)
	[サウザンドルーザー]あのオチアイ(ポチョムキン)	VS	[カメラマンのネックレス]南(チップ)
	[GREED]ネモ(テスタメント)	VS	[紅の指揮者]レナ(ミリア)
2回戦	[余り物には福がある]RF(ファウスト)	VS	[アイドルM@STER mike]オガちゃん(エディ)
	[おまいらガー不でピッコロす]さとぅ~(ジョニー)	VS	[アクセルを闘劇に連れて行こうの会]きあぶい(アクセル)
	[GREED]まちゃぼー(カイ)	VS	[管理局の赤い魔王]こと(梅喧)
3回戦	[おまいらガー不でピッコロす]ちょなり(ザッパ)	VS	[管理局の赤い魔王]辻川(スレイヤー)
	[ショッカー]コイチ(イノ)	VS	[いつも通り遅く来た]LOX(紗夢)
準決勝第一試合	[イノウエ軍団総本山(笑)]カズキ(ディズィー)	VS	[おまいらガー不でピッコロす]さとぅ~(ジョニー)
	[イノウエ軍団総本山(笑)]カズキ(ディズィー)	VS	[おまいらガー不でピッコロす]もっちー(ブリジット)
	[イノウエ軍団総本山(笑)]イノウエ(聖騎士団ソル)	VS	[おまいらガー不でピッコロす]もっちー(ブリジット)
	[イノウエ軍団総本山(笑)]アキラ(ポチョムキン)	VS	[おまいらガー不でピッコロす]もっちー(ブリジット)
準決勝第二試合	[ショッカー]キシタカ(ソル)	VS	[閉回路]笑う迷宮「残響少年」少年(テスタメント)
	[ショッカー]コイチ(イノ)	VS	[閉回路]笑う迷宮「残響少年」少年(テスタメント)
	[ショッカー]ハーケン(ポチョムキン)	VS	[閉回路]笑う迷宮「残響少年」少年(テスタメント)
	[ショッカー]	VS	[閉回路]巡輪廻「光速制圧」ヲシゲ(テスタメント)
決勝戦	[おまいらガー不でピッコロす]さとぅ~(ジョニー)	VS	[閉回路]笑う迷宮「残響少年」少年(テスタメント)
	[おまいらガー不でピッコロす]もっちー(ブリジット)	VS	[閉回路]笑う迷宮「残響少年」少年(テスタメント)
	[おまいらガー不でピッコロす]ちょなり(ザッパ)	VS	[閉回路]笑う迷宮「残響少年」少年(テスタメント)
	[おまいらガー不でピッコロす]ちょなり(ザッパ)	VS	[閉回路]巡輪廻「光速制圧」ヲシゲ(テスタメント)
	[おまいらガー不でピッコロす]ちょなり(ザッパ)	VS	[閉回路]遮る白線「無限生成」N男(ヴェノム)

収録試合の解説はP116へ!

コンテンツ2 すっごい!アルカナハート2

『すっごい!アルカナハート2』のベストバウト集は13試合を収録したボリュームある内容になっているぞ。また、準決勝以降の壇上での試合はすべて収録。

上級プレイヤー同士が鎬を削る、一瞬たりとも目を離せない至高の闘いをお届け。大会当日の興奮と感動を再び感じること間違い無しのベストバウト映像だ。

お互いに負けるわけにはいかない決勝戦。優勝の栄光はどちらのチームに!?

収録試合

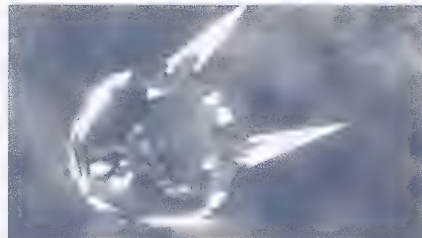
試合	1P側	VS	2P側
1回戦	[ほぼイキかけました。]へんぼく(ゼニア)	VS	[メキシコから来ました]しのやま(クラリーチェ)
	[刃友]あんどぅ~727LOVE(キャサリン)	VS	[野獣王国]たぬきち(冴姫)
	[こんな弱キャラチームに(プッ]VJしぐしぐ(フィオナ)	VS	[10カウントでDEAD(あのよいき)だ!]こうや(神依)
	[バーンナッコォ]ハンバハン(はぁと)	VS	[ウァアア!滝登り!]神このは12Pカラー(このは)
	[おーえんー派]U.N.オーエン(きら)	VS	[放課後ガチムティータイム]空手健児(ペトラ)
	[222E]くろごま(アンジェリア)	VS	[やっぱり愛だよね!(キリッ]やる夫(はぁと)
	[松田組]ふり~だ(リーゼロッテ)	VS	[足コ丸]マジ☆キン☆J(なずな)
2回戦	[ほぼイキかけました。]へんぼく(ゼニア)	VS	[ナオが勝てば闘劇チャンス突入]ガチムチ法師いき(キラ)
	[野獣王国]狂犬(ゼニア)	VS	[10カウントでDEAD(あのよいき)だ!]キャメイ(美凰)
	[邪魔するな…死ぬぞ…!]ジャックフロスト(エルザ)	VS	[宇宙の帝王・中尾隆聖]さゆう(キャサリン)
	[働いたらふふふ byRAIN]にゃん@ふふ♪(ドロシー)	VS	[半日かけても着きませんでした]じゃむ(リリカ)
	[足コ丸]マジ☆キン☆J(なずな)	VS	[半日かけても着きませんでした]ACT(舞織)
準決勝第一試合	[野獣王国]狂犬(ゼニア)	VS	[ウァアア!滝登り!]神このは12Pカラー(このは)
	[野獣王国]たぬきち(冴姫)	VS	[ウァアア!滝登り!]かすみLOVE(あかね)
準決勝第二試合	[ウァアアア!Cクレド]沸騰メイファン(美凰)	VS	[半日かけても着きませんでした]ACT(舞織)
	[ウァアアア!Cクレド]テクスチャエルザ(エルザ)	VS	[半日かけても着きませんでした]じゃむ(リリカ)
決勝戦	[ウァアアア!Cクレド]沸騰メイファン(美凰)	VS	[ウァアア!滝登り!]かすみLOVE(あかね)
	[ウァアアア!Cクレド]テクスチャエルザ(エルザ)	VS	[ウァアア!滝登り!]神このは12Pカラー(このは)

収録試合の解説はP118へ!

特別映像 アルカナハート3 OPムービー

特別映像 PSP版『ダライアスバースト』ムービー

ダライアスシリーズの最新作が12年振りにPSPで登場！

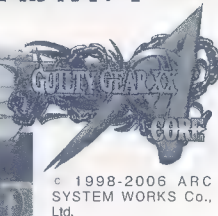
そんな期待高まる『ダライアスバースト』のスペシャルムービーを特別映像コンテンツとしてDVDに収録！

〒102-8431 (株)エンターブレイン カスタマーサポート部 TEL.0570-060-555 (土日祝日を除く午後12時から午後5時) メールアドレス:support@ml.enterbrain.co.jp

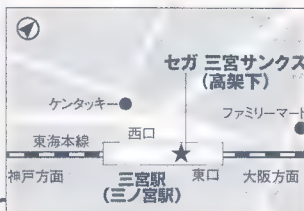
優勝者輩出店舗紹介Vol.4

闘劇優勝店舗4連続掲載 FINAL!!

最終回となるゲセマプ闘劇特別編。今回紹介は東北最南端の福島県と関西の神戸の二店舗の取材となりました。それぞれに地域色があり、取材に向かうまでも楽しむことができました。

『GUILTYGEAR XX ΛCORE』
優勝者輩出店舗

© 1998-2006 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.

セガ 三宮サンクス

（兵庫県）

三宮駅の高架下にある店舗。西口を出て右手に進むとすぐ見えてくる。

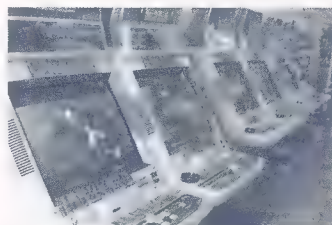
震災前は喫茶店だったが、サンクスとなりゲームセンターの営業がスタート。すでにオープンしてから10年ほどとなる店舗。三宮という大きな駅の高架下という抜群のロケーションを有し、現在では全国プレイヤーを排出する店舗として名を馳せている。

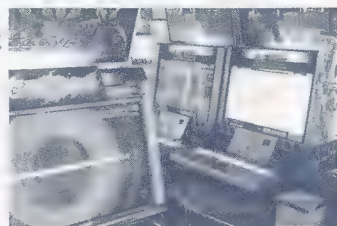
セガ 三宮サンクス
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407　078-271-0335
9時～24時
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

全国区プレイヤー育成ゲーセン

セガ 三宮サンクス
店長　乙井氏

元は自身も常連プレイヤーだったという店長の乙井氏にお話を伺った。「サンクスは大会運営に力を入れていまして、その中から発掘されたプレイヤーが全国へ名を上げていくということが多い店舗です。また、私のようにもともとが常連というスタッフが約半数を占めるため、お客様との距離が近く、コミュニティを積極的に築いております。」

店のコンテンツに関しては、「かつては格闘ゲームが中心の店舗でしたが、現在では大型カードゲームも多く導入しました。おかげさまでこちらも好評をいただいております。当店では運営のポリシーとしまして、メンテナンスには特に気を使っております。豊富なランナップでお待ちしておりますので、近くへお越しの際はぜひ三宮サンクスへお立寄りください。」

◀充実の格ゲータイトル群。『ギルティ』はもちろん新規の『ブレイブルー』も人気を博す。

▶『VF5R』、『ストⅣ』、『鉄拳6BR』、など格ゲーのラインナップに揺らぎはない。

▶セガ直営店ということもあり「ボーダーブレイク」がロケテスト、稼働当初から人気を集めているという。

◀前号のアビオン同様『バーチャロン』で有名な店でもある。現在でも「クレイジーサンクス杯」なる大会が開催されているとか。

プレイヤー主体の大会で活気を生む

とにかく大会でのエピソードを多く持つのが三宮サンクス。闘劇優勝者を輩出した『ギルティ』の例をとってみても面白い。右で紹介している「ヲシゲ」など8人ほどで始めた大会も、コミュニティの拡大とともに150人は集まるような大規模な大会へと変貌したという。また、あまりに多くのプレイヤーが集まりすぎ、結果お店に入りきらずに道路へとあふれてしまい、警察に誘導の協力を得てなんとか大会を開催し終えるということまであったという話だ。

現在はプレイヤーの新たなる要望により『ストリートファイターⅣ』にて大会が始まっている。

元はランキングバトルの参加者だったというスタッフの平良氏。「スタッフになってからも、自分も大会に参加しながら大会司会を進行したりなど、お客様と楽しみながら運営をしております（笑）。」

大会での盛り上がり

有名プレイヤー:ヲシゲ

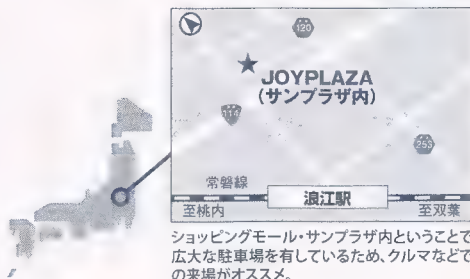
「サンクス」はプレイヤーが楽しくプレイできるように盛り上げてくれるお店です。大会もこまめに開いてくれるので、多くのプレイヤーが集まり輪が広がっていきます。本当にプレイヤーのために頑張ってくれるお店ですね。

三宮サンクス周辺 B級グルメ
●**十番（サンクス近く）**　カルビ丼（¥600）　鉄板で調理された焼き肉の丼が名物。地元でもカルビ丼といえば十番、十番といえばカルビ丼と称されるほどの名物。元がカルビということもあり、キムチとの相性も抜群。さらに地元の方にスープも合わせて頼むと充実のセットとなるとのアドバイスをいただきました。

©Examu Inc.

『すっごい!アルカナハート2』優勝者輩出店舗
JOYPLAZA
(福島県)

JOYPLAZAはオープンしてからすでに20年以上も経つという、地元ではすっかり老舗としておなじみの店舗である。10年ほど前に増築をし、現在の店舗規模となる。サンプラザの閉店に合わせて夜8:30で閉店となるので注意しよう。

JOYPLAZA
福島県双葉郡浪江町権現堂上川原88 サンプラザ内
0240-34-5154
10:00～20:30

ショッピングモール・サンプラザ内ということで広大な駐車場を有しているため、クルマなどでの来場がオススメ。

ショッピングセンター内の町ゲーセン

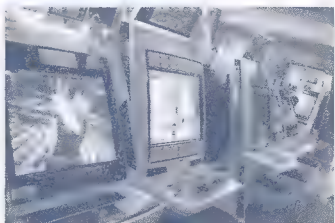
JOYPLAZA
店長 長谷川氏

「ショッピングセンターの中にあるということで、客層が普通のゲームセンターとはまったく違いますね。男性、女性、お子様から高齢のお客様まで、皆さまに楽しんでもらっています。」と語るのはJOYPLAZA店長になり4年の長谷川氏。

ただ一方、格闘ゲームにも力を入れているという。闘劇は'07から今年で3回目の参加となる。闘劇FINALを目指す強豪プレイヤーたちの間では「穴場」と呼ばれているらしいが、各地からの遠征勢に対し、地元のプレイヤーは彼らに興味津々であり、いやがらず受け入れているという土壌があるという。「大会運営、特に闘劇のような大きなものになると大変です。以前の『ストⅢ 3rd』の大会時には18チーム(約50人)ほどが集まり、それをたった1セットの対戦台で開催しましたから(笑)。」

地元の人間に愛される、何でもありの空間

◀『鉄拳6』が最も遊ばれていて、大会なども頻繁に開催されている。

▶プリクラからメダルまでさまざまタイトルのある店舗だが、お店の奥に進むと中々の格闘ゲームタイトル群が待っている。

店舗の近くに競合するゲームセンターが無く、JOYPLAZAは地元ではおなじみのプレイスポットである。たまたま取材をお願いした日が地元浪江のお祭りだったらしく、店内のプリクラコーナーにはお祭りに来た女子やカップルたちの長い列ができていた。

また、店舗中央の大きなスペースにてキッズたちの遊び場「KIDS ISLAND」があるため、親子連れのお客も安心して来店できる。

格闘ゲームを本気で開催するも、若い女の子たちや親子連れ、ご高齢のメダルプレイヤーなど幅広い層が来店するお店。

「場所的には離れている所にありますが、福島にお越しいただいた際は寄っていっていただければと存じます。」と長谷川店長。

ショッピングセンター来店者含む
全年齢層をカバーするラインナップ

◀入り口にはゲーセンおなじみの『太鼓の達人』が鎮座している。

▶ショッピングセンターからの通路にあるキッズゲーム。

◀高齢者もゆったりできる空間のメダルコーナー。

▶音ゲーも一通りの機種をカバーする充実のラインナップをほこる。

JOYPLAZA浪江周辺 B級グルメ ●P・コック(サンプラザ内・JOYPLAZA隣) 太っちょ焼きそば(¥580) とにかく麺が太い、だから太っちょ焼きそば。中の具も徹底的にソースと絡めた結果か、茶色一色の見た目。B級グルメコンテストに浪江代表として出展された、正真正銘のB級グルメです。

ゲセマプ 今後の掲載について

ブログ:http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
情報連絡先:blog@arcadiamagazine.com

永らく連載でお送りしておりましたゲームセンターマップ略してゲセマプですが、アルカディアブログの方にて、形を変えて掲載していくこととなりました。アルカディア本誌では、来年の闘劇後に再び掲載予定ですし、何かあるごとに、ふらっと掲載があるかもしれません。また、みなさまのご協力もお待ちしております。地元にある一風変わったゲームセンター、ゲームコーナーがありましたら左のアドレスまでご連絡ください。

DB記者

高瀬記者

ミスX記者

では、次の掲載のその時まで!!

真夏の激闘をここに記す

磨き上げられたテクニック 最高峰の勝負に刮目せよ!

本作が闘劇のタイトルとして選ばれて三年目。出場者全員が優勝候補ともいえる中、ついにあの男が激闘を制し、優勝を果たしたのだった!!

Text:パチ

3年目の『ΛCORE』は?

キャラ評価はエディ、テスタメントが相変わらず高いものの、下馬評通りにならないのが本作。三年目ともなると単純なキャラの強さよりもプレイヤーのやり込みが際立つ内容となった。それを象徴するのがディズィーやザッパ、チップといったレアキャラクターの通過の多さ。実戦値の高さが大会でも功を奏し、多く活躍が見られていた。また、ほとんどのチームの実力には差が無く、前回覇者の「りょ〜ちん♡」こと「どぐら」擁する【ハイパーギャル男軍団】や前回準優勝「ライムキー」「エン」の【ムキー74円】の一回戦で敗北してしまう。優勝候補と称された【GREED】やギルティ界のラスボス「オガちゃん」が軸の【アイドルM@STER mike】といった名うてのチームも次々と姿を消し、情勢は混迷を極めた。

ほぼすべてが有力チームといってもいい今大会。名だたるプレイヤーが次々と散っていった。

「N男」の2連覇を阻む関西包囲網!!

だれが勝ってもおかしくない。そんな激戦を勝ち抜いてきたのは……。

高性能プレイヤーと評される「イノウエ」にいぶし銀ディズィー使いの「カズキ」と前回ベスト4の「アキラ」の【イノウエ軍団総本山(笑)】は全員が最大限の力を発揮し、勝ち上がる。

左下のブロックは"弱キャラチーム"といわれた今大会の最注目株【おまいらガー不でピッコロす。】。最弱と呼ばれるジョニーを操る新鋭「さとぅ〜」、前回準優勝かつチームの原動力となった関東の若きエース「もっちー」、今では最強ザッパ使いと名高い「ちょなり」の三人が会場の視線を奪い、このブロックを制した。

右上のブロックは関西最強プレイヤーと評される「ヲシゲ」、その強さは本物だが、大会では緊張しがちなため「無冠の帝王」と呼ばれる「少年」、前回覇者「N男」の関西最強チーム【『閉回路』】は「N男」「ヲシゲ」の活躍によりベスト4へ。

最後の準決勝進出チームは秋葉原を根城とする器用系イノ使いの「コイチ」、「アキラ」や「FAB」、「サトシ」らと並ぶ最強ポチョムキンの一角「ハーケン」、バンディットブリンガーが光る「キシタカ」の【ショッカー】が勢いよく壇上へと名乗り上げた。

『ギルティギア イグゼクス アクセントコア』決勝トーナメント

店舗(地域)	チーム	メンバー
セガワールド霞ケ浦(茨城県)	アイドルM@STER mike	mike(紗夢) オガちゃん(エディ)/オガイバー(ソル)
ゴールインエイト(山口県)	大いなるバラモン	あずきパンダちゃん(テスタメント) ようじょ(チップ) カワセミ(アバ)
USAテキサス	Tepezquintle	Jan Del Rio(ポチョムキン) Sean Howard(闇慈) Latif Hasham(エディ)
ポート24八事店(愛知県)	釣り竿には[illegible]がある	FAB(ポチョムキン) KRN(紗夢) RF(ファウスト)
アミューズメントスコット(大阪府)	ハイパーギャル男軍団	りょ〜ちん(ロボカイ) こうちゃん(エディ) かだ(梅喧)
アミューズメントスペースOPA(福岡県)	裸Yシャツの殺し屋	[illegible]
GAME41(北海道)	イノウエ軍団北海道支部	ASA(ポチョムキン)/NOB(ソル)/LOK(梅喧)
アミューズメントスペースUFO八王子店(東京都)	イノウエ軍団総本山(笑)	アキラ(ポチョムキン)/イノウエ(聖騎士団ソル) カズキ(ディズィー)
アミューズメントエース津田沼(千葉県)	ムキー74円	ライムキー(闇慈)/エン(スレイヤー) ななし(ヴェノム)
JOYサンモール店(広島県)	アクセルを闘劇に連れて行こうの会	きあぶい(アクセル) K村(エディ) ダウト(スレイヤー)
USA西海岸	Hentai Gaijin	ほーちゃん(カイ)/Cue(ファウスト) Blacksnake(ヴェノム)
[illegible]ゲーマーズビジョン(神奈川県)	おまいらガー不でピッコロす。	さとぅ〜(ジョニー) もっち(ブリジット) ちょなり(ザッパ)
アテナ日本橋(大阪府)	管理局の赤い魔王	ルキ(ディズィー)/辻川(スレイヤー) こと(梅喧)
ジャック&ベティ山大前店(山形県)	イノウエ軍団東北支部	セタ(スレイヤー)/コンソメ(ポチョムキン)/H.H(ディズィー)
コスモパークタテマチ(石川県)	紅の指揮者	レナ(ミリア) 蓮(ディズィー)/ekiちゃん(ザッパ)
GAME NEWTON志村店(東京都)	GREED	いさ(エディ) ネモ(テスタメント) まちゃぼー(カイ)
セガ三宮SANX(兵庫県)	『閉回路』	[illegible]
EU	Team Kapital & Team Captain	FlashMetroid(紗夢) Marn(エディ)
ハイテクセガチャタンプラザ(沖縄県)	可愛いは正義!	スナッチ(テスタメント) 宇座んちゅ(アバ) エクス(ディズィー)
クラブセガ秋葉原(東京都)	ユメ軍団	いも(ザッパ)/012(ソル)/タク(スレイヤー)
ミラクル沼津(静岡県)	将さんがイケメン過ぎてムリ	将(ディズィー) マルケン(梅喧) キャノ(エディ)
ルパン122(群馬県)	ふもふも時間	かける(スレイヤー) 受験生(紗夢) 留年生(アバ)
MAXPLAZA善通寺(香川県)	けだコンボで放課後プレイ	けだこ(メイ)/かずな(梅喧) サミット(チップ)
CLUBSEGA相模大野(神奈川県)	俺を誰だと思ってやがる!!	サトシ(ポチョムキン)/J.T(ミリア)/しょーぢ(テスタメント)
BIG APPLE(埼玉県)	ショッカー	キシタカ(ソル)/ハーケン(ポチョムキン) コイチ(イノ)
neo amusement space a-cho(京都府)	最終[illegible]体	かなた(スレイヤー) MDR(エディ) まっきぃ(ディズィー)
台湾	かがみおてつ(Y)	鏡(スレイヤー) 凛(アバ) 哲(メイ)
ゲームパニック甲府(山梨県)	ニートライフ	BoB(エディ) AGF(闇慈) キーシャ(ファウスト)
新宿スポーツランド本館(東京都)	カメラマンのネックレス	商(チップ)/よっさん(イノ) 0(聖騎士団ソル)
予備予選枠	サウザンドルーザー	千敗(チップ) オギワラ(スレイヤー)/あのオチアイ(ポチョムキン)
スーパービンゴ郡山店(福島県)	大坂(↓↓C)	翼(ディズィー)/大坂(ファウスト) ミツルギ(ザッパ)
サブカルチュア(福岡県)	いつも通り遅く来た	勇(ヴェノム)/LOX(紗夢)/ロイ(ソル)

Champion
『閉回路』
ハッピーエンドオブザワールド

●マスコットのジンクスは廃止!?:2006年からまことしやかにささやかれていた「0勝のチームメイト(マスコット)」がいると勝てるというジンクスだったが、今年はその限りではなかったようだ。壇上では「キシタカ」や「N男」に煽り文句の「今日は何勝何敗?」といった野次が飛んでいたが、「2勝」などと答えたときに歓声が起きていた(笑)。

関西勢が連覇達成!
『閉回路』栄光への軌跡
ハッピーエンドオブザワールド

巡輪廻「光速制圧」ヲシゲ(ミリア)／
遮る白線「無限生成」N男(ヴェノム)／
笑う迷宮「残響少年」少年(テスタメント)

「この二人に勝たせたい。」N男のその思いとともに、勝ち進み栄光を手にした【『閉回路』】。メンバー三人とともに振り返ってみる。

1回戦 VS Team Kapital Team Captain

Marn(エディ)
FlashMetroid(紗夢)

一回戦は、アメリカ勢ながらもヨーロッパまで遠征して権利を獲得した【Team Kapital & Team Captain】(二人チーム)。【『閉回路』】の先鋒は「ヲシゲ」。対する【Team Kapital & Team Captain】の一人目は『ストリートファイターIV』のプレイヤーとしても有名な「Marn」のエディ。[illegible]「Marn」を撃破する。続く大将の「FlashMetroid」紗夢が2ラウンド目を取り善戦したものの、3ラウンド目は「ヲシゲ」がリードを[illegible]、危ない場面もあったが勝利。

試合を振り返って……

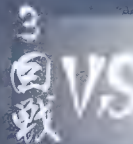
○海外勢相手ですが、キャラ構成的にも油断はできませんでした。松風「でもさすがにヲシゲが負けるわけないんだぜー。」(N男)　○対戦相手のことを考えるより、会場の雰囲気につぶされてしまわないようにする事を考えていましたね。(ヲシゲ)　○ヲシゲが多少の緊張はあったやろけど、対策の差を見せつけ何なく勝利。見てる方も安心できた試合。(少年)

2回戦 VS ユメ軍団

タク(スレイヤー)
いも(ザッパ)
012(ソル)

【ユメ軍団】は関東のベテラン「いも」「012」に若手「タク」を加えた手堅さがウリのチーム。先鋒に「少年」を投入したが、動きが固く「タク」のスレイヤーに敗北。出鼻をくじかれてしまう形となったが、「ヲシゲ」がそれをきっちりフォロー。「タク」戦と、続く【ユメ軍団】の中堅「イモ」戦ともに、1ラウンド目は先手を取られるも、2、3ラウンドとも起き攻めや機動力を生かした立ち回りでリードを保ったまま勝利。闘劇では2004年以来の再戦となる「012」戦でも動きにブレが無く、勝利を収めた。

試合を振り返って……

○要注意のチームでした。特に012さんはプレイヤーが強いので警戒していました。松風「といってもソルだけどなー」(N男)　○緊張や不安からうまく闘えずに焦ってましたが、チームメイトの助言が流れを大きく変え、勝てると思いました。(ヲシゲ)　○相手の低空ダッシュを通しまくり、全く対処できてない。目をふせたくなるような試合。チームの絆で勝利。(少年)

3回戦 VS けだコンボで放課後プレイ

けだこ(メイ)
かずな(梅喧)
サミット(チップ)

関西、九州混合のメイ、梅喧、チップというレア構成チームとの対決。ここでも先鋒の「少年」は調子が上がらず「けだこ」のメイが勝利する。しかし、中堅「N男」が得意とする手堅い立ち回りで「けだこ」を封殺。続く中堅「かずな」にもガードキャンセルを警戒した、しっかりとしたキャラ対策で[illegible]の勝利。【けだコンボで放課後プレイ】の大将「サミット」がここで意地を見せ「N男」を倒し、大将戦へと持ち込む。しかし、エース「ヲシゲ」が2ラウンド目は瞬殺し、その実力を見せつけた。

試合を振り返って……

○普段よく対戦している相手なんで身内読みが怖かったです。松風「下手するとワンチャンあったぜこれはー」(N男)　○大将戦までもつれ込みましたが、N男が良い流れを作ってくれ、試合に集中できていたので勝てると思いましたね。(ヲシゲ)　○メイにストレート負けするとは。ここまで役たたず。気まずい空気を味わう。いつもならここで敗退の空気漂うも頼れるチームメイトが払拭!(少年)

※編集部注:N男氏のコメントに出てくる"松風"とは、本人いわく「もう一人の自分みたいなもの」とのことです。

準決勝 VS ショッカー

付録DVD収録

キシタカ(ソル)／コイチ(イノ)／ハーケン(ポチョムキン)

先鋒戦は「少年」対「キシタカ」。ここまでいまひとつの「少年」だったが、ここにきてついに爆発。1ラウンド目の残り体力が少ない状態から連続技を決めきり、本来の実力を取り戻す。これで吹っ切れたのか、中堅「コイチ」戦ではウリである状況判断力を見せつけ撃破。「ハーケン」戦は接戦の末惜しくも敗れてしまったが、「ヲシゲ」がしっかりと抑え、最高の状態で決勝へと進んだ。

「無冠の帝王」と呼ばれ、闘劇では初期のころから注目されていながらも不遇のときを迎え続けていた「少年」。氏の本来の実力がついに発揮された準決勝。その状況判断力、コンボ精度など長所が出ているのでたん能すべし。

試合を振り返って……

○僕は壇上の経験は数回ありましたけど、いつになっても慣れません。松風「オラも雰囲気についつい舞い上がっちまってテンションがヤバい事になっちまってたぜー。でもオラのチームが最強に決まってっから内心はかなり冷静だったけどなー。」(N男)　○壇上の前を仲間達が囲って応援してくれていたのと、相手チームが自分の得意キャラで構成されていたチームだったので気持ちに余裕が出来ましたね。(ヲシゲ)　○三年ぶりの壇上!　ここで動かなければただの置物。今日一番の軽やかな動きで先鋒中堅を葬り去る。たが、調子に乗ったのかちまたでは7:3テスタ有利のポチョに負けスレッドでたたかれる。いや、「ハーケン」強いよ。リベンジの舞台は整った。(少年)

決勝 VS おまいらガー不でピッコロす。

付録DVD収録

さとぅ～(ジョニー)／もっちー(ブリジット)／ちょなり(ザッパ)

少年の勢いは止まらず「さとぅ～」、「もっちー」を2タテし、早くも優勝へとリーチをかける。しかし、【おまいらガー不でピッコロす。】の大将「ちょなり」が怒とうの反撃。「少年」戦は2ラウンドともラオウ[illegible]で瞬殺。続く「ヲシゲ」戦は1－1となるが3ラウンド目にペースを握り勝利。まさかの逆3タテの空気が流れる中、大将「N男」がプレッシャーを乗り越え勝利し、二度目の栄冠を手にした。

「少年」が全力を出せば、それに全力で相対する「ちょなり」の活躍。そして、逆3タテというプレッシャーがかかる中、最後まで冷静さを保った「N男」と、闘劇の『ギルティギアシリーズ』史上でもかなりの名勝負といえる決勝戦だった。

試合を振り返って……

○なんとしてもヲシゲと少年に優勝してほしかったので気合いは十分でした。応援してくれる皆や自分の為にも、悔いを残さない試合にしたかったです。松風「そしてハッピーエンドってわけだぜー。チーム名的に。」(N男)　○少年が最高の流れを作ってくれたのに大将戦までもつれ込んだ時は、このまま負けてしまうんじゃないか……そんな不安に押しつぶされそうになりましたが、N男に『後は俺に任せろ!　絶対に勝ってやる』と言われ、コイツなら絶対勝ってくれると思ってました。(ヲシゲ)　○試合内容は全く覚えてないけど、思ってたより動画映えする試合だったかな。最後は前年覇者N男がきっちりしめてくれて優勝!　二人の涙が印象的。組み続けてくれたヲシゲにホンマ感謝したいです。(少年)

『閉回路』こぼれ話

伝統があるからこその舌戦:【ショッカー】対【『閉回路』】のときは「コイチ」が「N男」に対し、「去年は強キャラよりもプレイヤー性能とかいってたけど今年はキャラ構成強くね?」といった一年越しの煽りをみせ、それに対し「N男」がちょっと困惑する場面も(笑)。これも毎年のドラマがある闘劇という舞台ならではのシーンだろう。会場も一斉にはやし立てていたぞ。

真夏の激闘をここに記す

闘劇'09
SUPER BATTLE OPERA
FINAL
PLAYBACK

関東プレイヤーの大攻勢で四度目の正直なるか!?

多数の有力プレイヤーが居ながら、闘劇や公式大会などの大舞台では3回連続で優勝を逃している関東勢。シリーズ初の2on2となったことで、今度こそ勝盤石なのか？それとも三度あることは四度あるのか!?

各地方からの刺客

闘劇'07では東海の「青@牧場」、闘劇'08では東海の「へんぼく」、『アルカナ2』エクサム公式大会では大阪の「すべてにおいて出来杉君（キャメイ）」&「ふくよかなのび太君（力のたっしゃいマン）」が優勝と、敗戦が続いている関東勢。今回の闘劇'09では、遠征で予選を通過したプレイヤーを含めると約半数を関東勢が占めており、今度こその優勝が期待された。

とはいえ、前述の「へんぼく」、「キャメイ」に加え、北海道の【こんな弱キャラチームに（プッ】、九州の【れぅじま！】、そして当日予備予選を通過した"岡山ドロシー"こと「にゃん@ふふ♪」を擁する【働いたらふふふ by RAIN】など、各地方の強豪も参戦。前日の東西対抗戦は「キャメイ」の活躍により西軍が勝利するなど、勝負は分からない中、闘いは幕を開けた。

別の意味で注目されたのが、【足コ丸】の「マジ☆キン☆」。パートナーの「モトヤマ」が欠席のため、何と一人だけで参戦したのだ。さすがに厳しいかと思われたが、何と何と【松田組】、【れぅじま！】を連続で倒し、ベスト8に進出。壇上をかけた準々決勝、【半日かけても着きませんでした】との闘いでも、敗れはしたもののギリギリまで追い詰める健闘を見せた。

女性プレイヤー大活躍!

今回はかりはさすがに層の厚さが違ったのか、ベスト4に残ったのは全員が関東勢。ひとまず関東大崩壊の危機は回避されることとなった。

注目はやはり、女性プレイヤー「テクスチャエルザ」を擁する【ウァアアア！Cクレド！】。「テクスチャエルザ」はここまで無敗という活躍でチームをけん引し、準決勝の【半日かけても着きませんでした】戦でも強気の立ち回りで勝利。決勝戦にコマを進める。

一方、【野獣王国】を倒して決勝に進んだ【ウァアア！滝登り！】は、シリーズ当初から有力プレイヤーとして知られる「かすみLOVE」&「神このは12Pカラー（設）」のチーム。特に「かすみLOVE」は圧倒的な研究とやり込みで知られており、決勝戦はその成果をいかんなく発揮。【ウァアア！滝登り！】が頂点に輝いた。

『すっごい!アルカナハート2』決勝トーナメント

Champion: ウァアア!滝登り!

店舗	チーム名	プレイヤー
ピンクパンサーつくば店（茨城県）	メキシコから来ました	しのやま(クラリーチェ) / decoy(美凰)
セガワールド布施（大阪府）	ほぼイキかけました。	テキサス(冴姫) / へんぼく(ゼニア)
セガワールド松江（島根県）	ナオが勝てば闘劇チャンス突入	ガチムチ法師いき(きら) / ガチホモ騎士ナオ(はぁと)
大久保アルファステーション（東京都）	キシン流奥義	カリバー(はぁと) / シス(きら)
ドライブインセゾン（群馬県）	野獣王国	狂犬(ゼニア) / たぬきち(冴姫)
PLAYSEVEN（愛知県）	刃友	あんどぅ～727LOVE(キャサリン) / 黒アラン(冴姫)
GAME41（北海道）	こんな弱キャラチームに（プッ	VJしぐしぐ(フィオナ) / がお(ドロシー)
ハイテクセガ チャタンプラザ（沖縄県）	10カウントでDEAD（あのよいき）だ!	こうや(神依) / キャメイ(美凰)
JOYPLAZA（福島県）	ウァアア!滝登り!	かすみLOVE(あかね) / 神このは12Pカラー(このは)
当日予備予選枠	バーンナッコォ	ハンハハン(はぁと) / Kナコ(フィオナ)
BIG APPLE（埼玉県）	キャンセル待ち	ミ(冴姫) / ポホイ(神依)
[illegible]（台湾）	大特え?	[illegible](はぁと) / A羊(このは)
ゲームスペースフラニー（京都府）	おーえんー派	U.N.オーエン(きら) / うち[illegible]子
ゲームプラザアンアン大分店（大分県）	放課後ガチムティータイム	まぶしん(美凰) / 空手健児(ペトラ)
ゲームチャリオット船橋店（千葉県）	222E	ジャッカル(美凰) / くろこま(アンジェリア)
レイディビートル（長野県）	やっぱり夏だよね!（キリッ	やる夫(はぁと) / やらない夫(ドロシー)
モンキーハウス本館（福岡県）	ガイアUNIっと	ゆに(舞織) / なお(美凰)
新潟POPY（新潟県）	ちくりんエンジョイ部	Pincho(はぁと) / ねこぢる(きら)
ラッキー千葉店（千葉県）	ウァアアア!Cクレド!	赤腹メイファン(美凰) / テクスチャエルザ(エルザ)
MAXIM HERO（北海道）	セクロス伊勢世代	はしー(フィオナ) / LEO(美凰)
TAC北方店（福岡県）	ガチムチろりや軍団	やBヘリントン(きら) / ろりやビオランテ(リーゼロッテ)
GAME-NEWTON吉村店（東京都）	油断するな…死ぬぞ…!	ジャックフロスト(エルザ) / スノム(なずな)
アミューズメントBeeBee岡南店（静岡県）	宇宙の帝王・中尾隆聖	昭羽(舞織) / さゆう(キャサリン)
アテナ日本橋（大阪府）	それほどでもない	けんちゃん(クラリーチェ) / レイ(ゼニア)
東京レジャーランド秋葉原店（東京都）	アルカナマジックケツ割番長	Z・X(ドロシー) / タイコウ@ケツ割著落し(きら)
ポート24八事店（愛知県）	半日かけても着きませんでした	ACT(舞織) / じゃむ(リリカ)
アミューズメントリバティー（鹿児島県）	モンキーハウス代表	会長@HK(はぁと) / タピオカ(きら)
当日予備予選枠	働いたらふふふ by RAIN	山田(冴姫) / にゃん@ふふ♪(ドロシー)
アミューズメントスペースガオラ（滋賀県）	足コ丸	マジ☆キン☆(なずな) / モトヤマ(クラリーチェ)
ハッピアード東府（東京都）	松田組	ふり～だ(リーゼロッテ) / ウォーズ(リリカ)
スーパービンゴ郡山店（福島県）	ピンク色の悪魔	はみ(キャサリン) / あしべ(ペトラ)
セガワールドメガ海田店（広島県）	れぅじま!	エムジマ(キャサリン) / REU(アンジェリア)

●かすみノート!?:「かすみLOVE」氏は常日ごろから、お手製の攻略資料を持参、参照している。内容は主要技への反撃リスト、あかねの通常技との相性リスト、自身で作成したあかねの攻略同人誌、そしてプレイヤー対策メモ。中でもプレイヤー対策は、スタイルやクセ、要注意度などが詳細に書かれた極秘資料。会場で「へんぼく」氏に見せてほしいと頼まれたが、闘劇が終わるまでは、と伏せていたそうだ。

やり込みは裏切らない！

ウァアア！滝登り！栄光への軌跡

かすみLOVE（あかね）
神このは12Pカラー（このは）

元々は「KOF」勢の「かすみLOVE」と、「バーチャロン フォース」勢の「神このは12Pカラー」。対照的な二人の闘いぶりを振ってみよう。

1回戦 VS バーンナッコォ
バンババン（はぁと）／Kナコ（フィオナ）

初戦の相手は、当日予備予選を通過した東海勢【バーンナッコォ】。激戦を勝ち抜いてきただけあってエンジンがかかっていたのか、特に「バンババン」がキレのいい動きを見せ、いきなり「神このは12Pカラー」が敗北。「Kナコ」を倒した「かすみLOVE」も1ラウンド取られるが、最後は落ち着いた立ち回りで「バンババン」の攻撃をいなし、辛くも2回戦に進出。なお、今大会で【ウァアア！滝登り！】が1回でも負けたのは、この試合のみだった。

試合を振り返って……

試合後に周りから「ヒドかった」といわれたんですが、それよりも相手がうまかったという感じです。動きを読まれていたのに、何も考えずいつも通り動いていたのがマズかったですね（神このは12Pカラー）。フィオナとはぁとはどちらも闘いやすいキャラなので、大丈夫かなと。何度かミスはあったんですが、それを突かれなかったのが幸運でした（かすみLOVE）。

2回戦 VS キャンセル待ち
ミ（冴姫）／ポポイ（神依）

続く2回戦は埼玉勢【キャンセル待ち】との闘い。先鋒戦の「ミ」は前回、前々回も闘劇に出場しているプレイヤーで、「かすみLOVE」は序盤に苦しめられるが、やはり落ち着いた立ち回りで少しずつペースを取り戻し、気付けば2ラウンド連取。「神このは12Pカラー」対「ポポイ」の試合では、チーム名にもなっている滝登りがいろいろな意味で機能し、やや追い詰められながらも「神このは12Pカラー」が2ラウンド連取。余裕をもって3回戦に進出した。

試合を振り返って……

相手のチームには店舗予選の決勝で対戦順が悪く負けたことがあるので、試合前に相手をあおりつつ順番を逆に。滝登りに手痛い反撃を受けなかったので勝てました（笑）（神このは12Pカラー）。何よりも試合順が大きかったです。1試合目でミスした相手アルカナフォース後の裏周りも成功し、ミス無く自分のペースで闘えたと思います（かすみLOVE）。

3回戦 VS やっぱり愛だよね！（キリッ
やる夫（はぁと）／やらない夫（ドロシー）

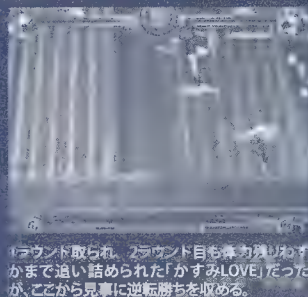
3回戦の相手は、豪快なプレイスタイルで多数のアルカナプレイヤーから尊敬されている「もみじ」こと「やる夫」と、研究熱心で膨大な知識量を誇る「リュ」こと「やらない夫」。「やる夫」対「かすみLOVE」は激戦となったが、寒いとまでいえる落ち着いた立ち回りで「かすみLOVE」が勝利。「やらない夫」対「神このは12Pカラー」は、対策で選んだ時のアルカナが功を奏し、1ラウンド取られながらも勝利。ここも決定戦を待たずして勝ち抜けた。

試合を振り返って……

「もみじ（やる夫）」さんとはよく対戦していて、言霊よりもまず闇の設置を優先、という対策を立てていたのですが、それがうまくいきました（かすみLOVE）。「もみじ」さんと脳筋同士でぶつかったらパワー差で負ける予感がしたので、あえて苦手キャラのドロシーを狙いました。キャラ対策の時がうまく機能したと思います。追撃をミスってますが……（神このは12Pカラー）。

準決勝 VS 野獣王国
狂犬（ゼニア）／たぬきち（冴姫）

付録DVD収録

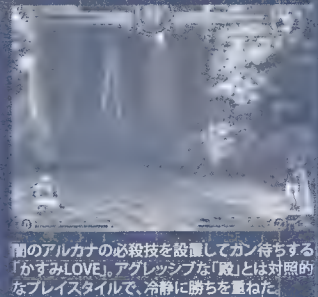
壇上最初の相手は、普段から対戦しており手の内を知り合っている「たぬきち」と「パンヤ」こと「狂犬」の【野獣王国】。「神このは12Pカラー」は、相手のミスにも助けられ「狂犬」に勝利。「かすみLOVE」は、前作、前々作でも闘劇に出場している「たぬきち」に追い詰められるが、ギリギリのところで踏ん張って逆転勝ち。優勝に向けて大きく前進する。

1ラウンド取られ、2ラウンド目も事カ残りわずかまで追い詰められた「かすみLOVE」だったが、ここから見事に逆転勝ちを収める。

試合を振り返って……

決勝トーナメントが始まる前、舞台裏で「パンヤ（狂犬）」が緊張でふるえるひざを押さえているのを見て、これは負けないな、と思いました。試合前にもしっかりあおっておきましたし（笑）（神このは12Pカラー）。選手待機所での野試合で「たぬきち」首領が連勝していたので、かなり警戒していました。壇上でも普段と同じかそれ以上の立ち回りで、かなり苦戦させられました。2ラウンド目の最後で気を抜いてくれたのか、何とか勝ちを拾うことはできましたが、さすが我らの首領です。たぬ一味万歳！（かすみLOVE）。

決勝 VS ウァアアア！Cクレド！
沸騰メイファン（美凰）／テクスチャエルザ（エルザ）

付録DVD収録

決勝戦は、「台拭き」こと「沸騰メイファン」と「ねこセンサー」こと「テクスチャエルザ」の神奈川勢が組んだ、【ウァアアア！Cクレド！】との対決。チーム名を真似された（？）側としては負けられないこの闘い、立ち上がりこそ「かすみLOVE」が「沸騰メイファン」から1ラウンド取られるが、その後は盤石の立ち回りで圧倒。見事、覇者の座を勝ち取った。

闇のアルカナの必殺技を設置してガン待ちする「かすみLOVE」。アグレッシブな「殿」とは対照的なプレイスタイルで、冷静に勝ちを重ねた。

試合を振り返って……

序盤は相手の思い切った動きに苦戦しましたが、1ラウンド目で動きは分かりましたしアルカナの相性がいいので、対策通り立ち回って取り戻せました。闇を設置した後にただ立っているのは、その方が相手の動きに対応しやすいからです。実況にあおられて途中からしゃがんでますが（かすみLOVE）。「たぬきち」首領のチームに勝ったので、優勝する気まんまんでした。でも、実はコマンドミスのエムローン エナッドや相手の体力が見えていないクリィーオフなど、いろいろヒドい試合でしたね（神このは12Pカラー）。

●覇者の闘劇総括：「アルカナ」プレイヤーは、メンタル面が弱く明らかに動きのおかしい人が多かったですね。お前らもっとメンタル面を鍛えて、俺のあおりに耐えてみろよ、と言いたいです（笑）（神このは12Pカラー）。やっぱり緊張しない人が強いですね。抱き枕カバーとかを平気で買えるようになれば問題無く勝てると思います（かすみLOVE）。

プレゼントのお知らせ

このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は2ページを参照してください。

「KOF2002UM ARCADIA CUP」盛り上がりをみせ閉幕

SNKプレイモア>http://game.snkplaymore.co.jp/
アルカディア>http://www.arcadiamagazine.com/

12月5日（土）、エンターブレイン本社、その2階イベントスペース「WinPa」にて、「KOF2002UM ARCADIA CUP」が開催された。

大会の優勝、準優勝は招待選手である台湾プレイヤーの独占となり、その実力を見せつけられる結果となった。

大会途中、ネオジオ博士による開発者トークショーや豪華声優陣による『KOF SKY STAGE』をからめたトークなどが催された。

P.36「ネオジオランド」にてさらなる詳細があります。

◀会場には、ほぼ満席ともなる200名ほどのプレイヤー、ギャラリーが集まり盛り上がりをみせた。

▶ネオジオ博士と本誌総編集長猿渡によるトークショー。絶妙なやりとりの下、今後の「KOF」の展開が語られた。

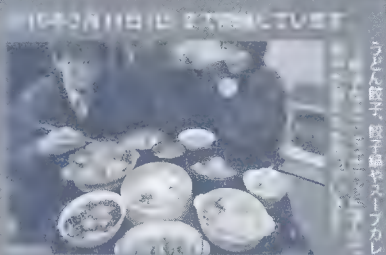
ナムコNo.1スタッフ決定戦開催!!

http://www.namco.co.jp/

12月9日（水）、ナムコアミューズメント施設の接客ナンバーワンを決定する「N1グランプリ2009」が開催された。第4回目となる今回は異業種からの審査委員も招かれ、その中にはタレントでマナー講師でもあるエド・はるみも登場した。

競技はステージに特設されたアミューズメント施設内にてお客役のエキストラを相手の5分間のパフォーマンスにて評価された。

結果、優勝はナムコランド ドンドコフェスタ店（千葉県流山市）の猿谷美樹さんに決定した。

（上）異業種からの審査員では、写真のエド・はるみ以外にもANAラーニング㈱の佐野川谷氏、㈱ユニクロの西本氏、㈱大丸の笠井氏、㈱OHANAの松田氏が参加。（右）全国3500名のスタッフの中から優勝を勝ち取った猿谷さん。

てあたりしだいゲームリスト

タイトル	メーカー	ジャンル
●2010年1月稼働予定タイトル		
pop'n music 18 せんごく列伝	KONAMI	音楽シミュレーションゲーム
KOF SKY STAGE	SNKプレイモア	正闘派シューティング
超・ちゃぶ台返し！	タイトー	ちゃぶ台アクション
●今冬稼働予定タイトル		
天下一将棋	KONAMI	オンライン対戦将棋ゲーム
●来春稼働予定タイトル		
クイズマジックアカデミー7	KONAMI	クイズゲーム
デッドストームパイレーツ	バンダイナムコゲームス	ライド型2人協力ガンゲーム
●稼働日未定タイトル		
[NEW]怒首領蜂大復活ブラックレーベル	ケイブ	縦スクロールシューティング
パラセロルンペ～空舞魔導陣～プレリュード	アールエス	対戦型シューティング
三国戦記2 乱世英雄	IGS	横スクロールアクション
MONSTER Ancient Cline	エクサム	2D対戦格闘
オトメクライシス	エクサム	美少女タイマンアクション
メタルギア アーケード	KONAMI	タクティカル・オンライン・アクション
上海	SUCCESS	パズルゲーム
exception	SUCCESS	シューティング
Project DIVA ARCADE（仮称）	セガ	リズムゲーム
Touch Striker	セガ	ビデオゲーム
TOPSPEED	タイトー	ネットワーク対応型レースゲーム
OPPOPO BOOM(オッポポブーン!!)	タイトー	体感ゲーム
ニトロプラスロワイヤル	ニトロプラス/マイルストーン	対戦格闘
箱つみMAX	Fuuki	対戦パズル
天までマイル	Fuuki	アクションパズル
プロジェクト ケルベルス	マイルストーン/ホビボックス	対戦格闘

ANA商品紹介（2010年1月発売予定商品）

©1994-2009 NBGI

鉄拳6（PSP）

P.42にてさらなる詳細があります。

大人気3D対戦格闘ゲーム『鉄拳6』が、ついにPSPに殴り込み！ あの迫力をそのままに、いつでもどこでも対戦可能に!!

商品概要

メーカー	バンダイナムコゲームス
発売日	2010年1月14日予定
価格	6,279円（税込）（※DL版：6,280）

© タツノコプロ © 創通・タツノコプロ ©2005 タツノコプロ 鴉-KARAS- 製作委員会 ©CAPCOM CO., LTD. 2009, ©CAPCOM U.S.A., INC. 2009 ALL RIGHTS RESERVED. 「タツノコVS.カプコン」は一部㈱竜の子プロダクションの許諾を受けて、㈱カプコンが製造・販売するものです。

タツノコVS.カプコン アルティメット オールスターズ（Wii）

あのタツカプが増キャラクターとお手ごろ価格で新登場!! テッカマンブレードや『デッドライジング』のフランクなどが新たに参戦!!

商品概要

メーカー	カプコン
発売日	2010年1月28日予定
価格	3,990円（税込）

Dance Dance Revolution MUSIC FIT（Wii）

アーケード最新作『DDR X2』に収録されている楽曲も多数収録。このソフトで練習してアーケード最新作に備えよう。

商品概要

メーカー	KONAMI
発売日	2010年1月28日予定
価格	5,980円（税込）

©2009 Konami Digital Entertainment

1名様 PRESENT CD

アルカナハート3 ハートフルサウンドコレクション

この冬に最新作が稼働したばかりの、人気格闘ゲーム『アルカナハート3』のサウンドトラックが早くも登場だ！

商品概要

発売元	ティームエンタテインメント
発売日	2010年1月13日予定
価格	2,940円（税込）

©EXAMU.Inc

TETRIS デカリス Video Game Music Laboratory

テトリス・デカリス™稼働記念 能登有沙さんスペシャルインタビュー

テトリス・デカリス™のテーマソングを歌う「チームDEKARIS」。今回はそのメンバーである能登さんにお話を伺った。

——まず、今までに『テトリス』はプレイされたことはありましたか？ また、どの機種で遊ばれていましたか？

能登有沙さん（以下：能登） はい、遊んだことはあります。初めてプレイしたのはキーホルダータイプのモノで、当時は小学生時代でしたね。

——では、『デカリス』の初見での印象は？

能登 ポップで、かわいいなと思いました。操作するレバーが大きくて。それが印象的だなと。

これが筐体写真。今月は本誌「猛者通信」でも「テトリス・デカリス™」の特集です。ページはP.088。

——実際『デカリス』をプレイされてみての感想は？

能登 実は『テトリス』は結構遊んでいたので、自信があったんです。でも『デカリス』は何もかも大きくて、ダイナミックでしたね。イベントで二人と対戦したんですけど、私はビリでした（笑）。

——今回、テーマ曲を担当するにあたり数曲を歌われてますが、特にお気に入りの曲はどの曲ですか？

能登 「運命は"I" Love You」ですね。一番テトリスっぽいので。"I"の形のまっすぐな棒が来てほしいときに来てくれない、逆にまだ来ないで、というときに来てしまうとか（笑）。

——ありがとうございました。最後にアルカディア読者に一言お願いします。

能登 「難しいけど愛してる ～デカリス～」という曲があるんですが、ゲーム中では一部しか流れません。でも、発売されている「恋のデカリス」の中では特別にフルバージョンが入っています。とってもいい曲なので楽しんでください。

（2009年10月22日、セガ本社にて収録）

商品概要

商品名	恋のデカリス
発売日	発売中
価格	2,625円（税込）

小倉唯、石原夏織、松永真穂、能登有沙（音楽ガッタス）の四人組による「チームDEKARIS」。ゲーム中では全5曲を歌っています。

能登 有沙さん
（アップフロントエージェンシー所属）

2004年にハロー！プロジェクトのハロプロエッグの一員となり、今年の2009年第10回新人公演をもってハロプロエッグを卒業。現在はアップフロントエッグの一員。

「恋のデカリス」（CD）／1名様

漫画版アルカナハート 全2巻
好評発売中!

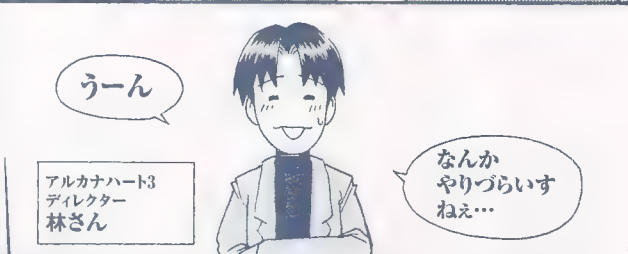
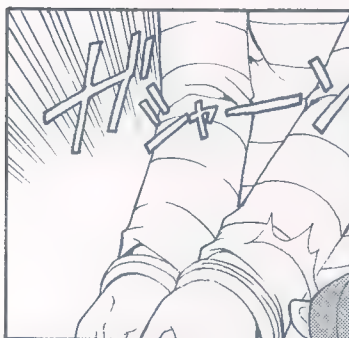
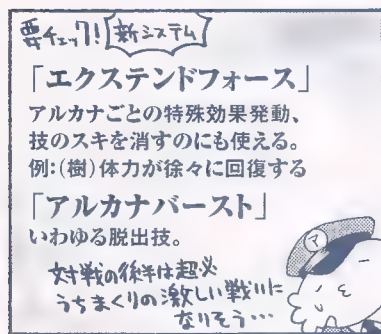
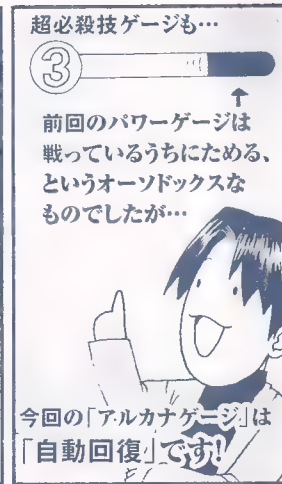
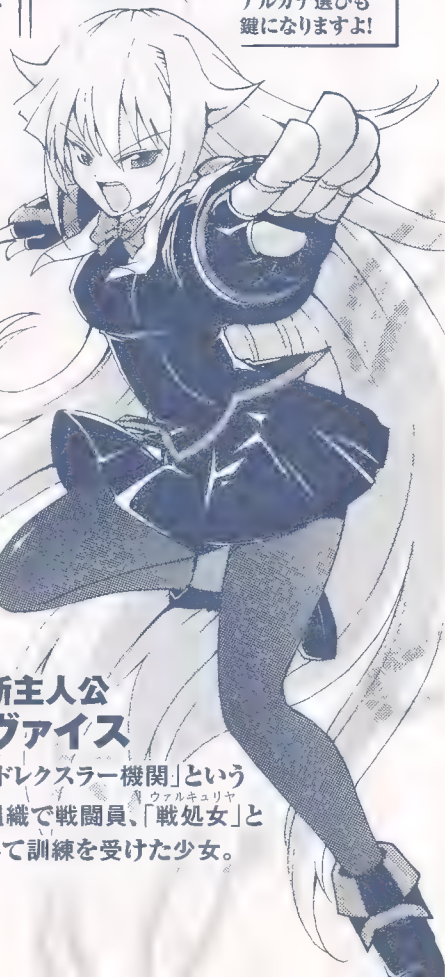
「エクステンドフォース」
アルカナごとの特殊効果発動、技のスキを消すのにも使える。
例：(樹)体力が徐々に回復する

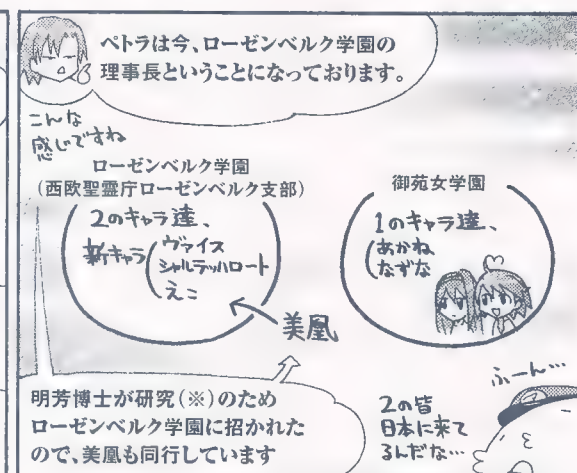
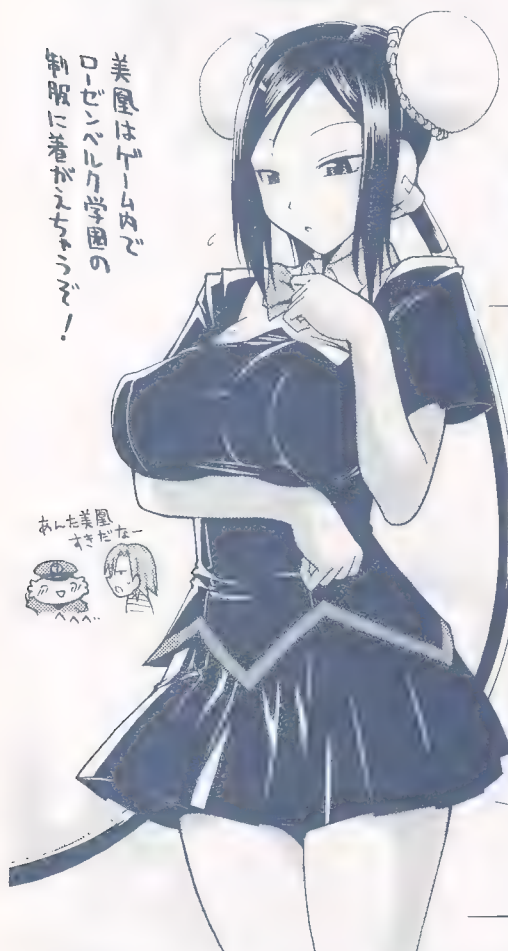
「アルカナバースト」
いわゆる脱出技。

対戦の後半は超必うちまくりの激しい戦いになりそう…

詳しくは50ページからの記事で！

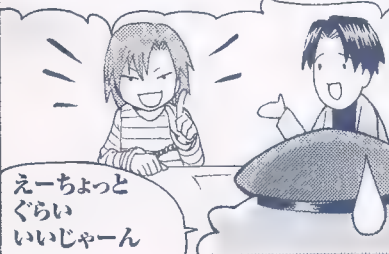
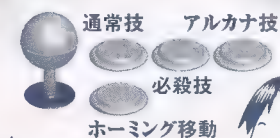
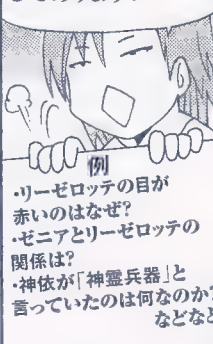
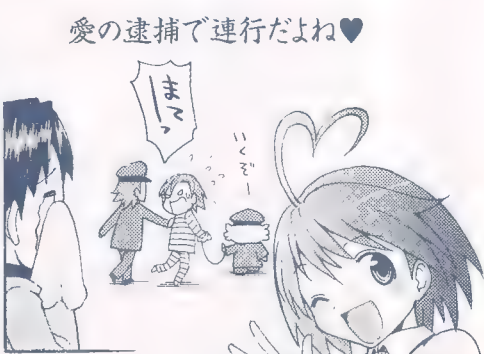
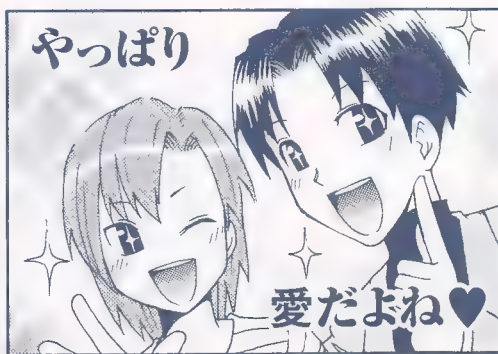
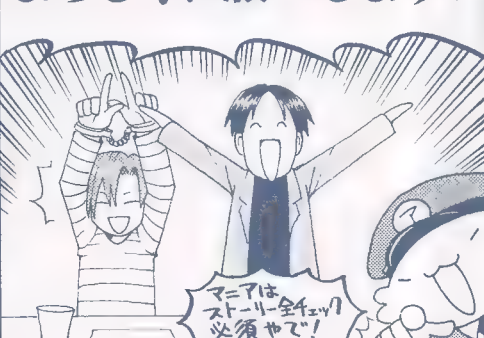
漫画でやりあって以来微妙な関係の2人

5作目ともなると、少しちがったことしないといけないなーって方針になったんで、シリアス路線で行こうってなったんです

新主人公
ヴァイス
「ドレクスラー機関」という組織で戦闘員、「戦処女(ヴァルキュリヤ)」として訓練を受けた少女。

インタビューこぼれ話 ●ドレクスラー機関が開発した人工的な聖霊・ガイストは、アルカナと違って意思は無く、使用者とシンクロするよう調整されているため、設定上はほかの聖女がその力を使うことはできないそうだ。

※「ドレクスラー機関の聖霊技術全般の解析」を担当

インタビューこぼれ話

●キャサリン、ドロシーは西欧聖霊庁ローゼンベルク支部所属となり、平時は学園に通学。エルザ、クラリーチェは学園内の教会で、奉仕活動や花壇の世話などをしている(ゼニアは依頼を受けているが立場はフリー)。

●No.115のEXAMU-EXTRA!で掲載したえこの描き下ろしイラストは、No.114のヴァイスのあかんべえをしているイラストを意識したとのこと。改めてよく見てみると、確かにカズがあかんべえを…。

インタビューこぼれ話 ●ヴァイス、シャルラッハロートはドレクスラー機関に人工的な聖霊力を与えられ、戦闘員「戦処女(ウァルキュリヤ)」として育てられた。一方、えこの聖霊力は生粋のもので、ドレクスラー機関にとらえられた後は研究対象として扱われていたため、戦闘訓練は受けていない。

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ！

第8回

常誌Geek編集長のコラム。今回は、例年であれば今号で発表となる闘劇'10に関する話題。また、今年は休止としたアルカディア大賞について。

闘劇'10は？ 今年のアルカディア大賞は？
（情勢が大きく変化する昨今でございます）

杉田 哲朗
1970年代にアーケードゲームをプレイし始めた、古参ゲーマーのなれの果て。最も最近参加したゲーム大会は、ザ・ランブルフィッシュ大会（ボイド）という関節系編集長。結果は聞くな。

来年の闘劇の種目が気になってページをたぐり、このコラムにたどり着いた読者の方もいらっしゃるかと思います。

例年であれば、この2月号が次回の闘劇の発表号であるわけですが、今号には載っておりません。闘劇'10はスケジュールこそ今年とは変わるものの、開催へ向けて着々と進行中です。開催概要については、2010年1月末売りのアルカディア、サイトにて（www.tougeki.com）発表できるはずです。

開催時期が変わるのはこれが初めてのことではなく、最初の闘劇はFINALが3月開催、続く3回が5月開催、続く3回が8月開催と折々で時期を変えて開催してきており、またその時がきたということです。

種目、開催内容については検討中で、今月号の段階ではっきりとお伝えすることができませんが、少なくともスケジュールは昨年より後ろ倒しになっていくことは間違いなく、FINALは9月以降の開催になるでしょう

予選も、それに伴い開催時期が後ろ倒しになっていくはずです。

ともあれ、次号の発表をお待ちください。来年もまた盛り上がっていきましょう！

来年の闘劇は、早いもので8回目の開催となります。これまでご支援いただいた皆様のおかげと感謝する次第です。

闘劇は、格闘ゲーム好きの活力の源の一つになるべく開催されてきました。闘劇の開催初年度は、格闘ゲームの終焉が方々で囁かれる中、それに逆行するような形で開催されました。それから7年、まだ格闘ゲームは終わっていません。闘劇が無かったらどうなっていたか？　それはどうとも分かりませんが、続いてほしいものは支持をする。そうした態度でゲームに接していけば、未来を変えることができる。それをいくばくか証明してきた7年ではなかったかと思います。やり込みに値するゲームが登場し、それを支持する。支持されたゲームが次につながっていく。こうしたシンプルな連鎖が途切れないよう願うばかりです。

また、今年はアルカディア大賞の実施を休止とさせていただきました。ビデオゲームのリリース数減少傾向に歯止めがかからず、昨年度ですら各部門候補が二択、三択状態で選考に苦慮した経緯があり、今の形では意義あるものにするのが困難であると判断したためです。昨今は年をまたいで長く展開していくタイトルが増え、これまでのような大賞の形がそぐわないということはあるでしょう。今年は、1年間にリリースされたタイトルの年鑑という形でまとめさせていただきましたが、次回以降は変化する業界事情に追従した何かを検討していきたいと思っております。

来年がアーケードゲーム業界に飛躍が訪れる年と期待し、今年は、リリースされたすべてのタイトルに賞を贈りたい気分です。

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

COLOPHON —奥付—

アンケートはがきの書き方
自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は2ページに掲載されています はがき裏面のA1～3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

EDITOR's NOTE

●今月号掲載分で、今期内稼動する主要なタイトルは出そろった形。年明けから稼動する新作があまり無い……。そんな展開に不安を覚えつつも、こんなときでないとできない企画をやるべと前向きに考える。闘劇'10についてはコラムの方に書きましたので、そちらをご覧下さい。(杉田)

●皆さんの熱い要望にお応えして復活と相成った「ふぁん散歩」! 今回も全国を巡ります。第一回は底冷えも厳しい時期ですが、京都で開催しますのでお楽しみに。LoV2のCPU攻略は今回で最終面。ぶっちゃけDアリスよりも楽チンです。ハード攻略も要望があれば検討します。(VH3-3で停滞中の霜田)

●皆さん『シャイニング・フォース クロス』遊んでいます? そりゃあ5年もかけて洗練されていった偉大なお兄さんと比較するのは酷だけど、弟にも「血」は色濃く受け継がれているワケで。これからグングン伸びていく子なんじゃないかと気体してます。(やっぱゲームは3150!のitakyo)

●to doリストが一向に減らず、気付けば年末。ゲームを控えればいいのは分かってるんですが……。それはそうと「KOF2002UM ARCADIA CUP」。大会の舞台でも終始落ち着いていた、台湾選手の勝負強さに脱帽です。やっぱり海外選手が強いと盛り上がりますね。(河野)

●例年の新年号ではメーカー年賀ハガキをやっていましたが、リニューアル後ということで新企画メーカーカレンダーになりました。本誌ページとしてではなく、付録として別に付けてほしかったという声もありましたが、本体価格が上がってしまうためこのような形となりました。皆さま、このカレンダーとともにより良い2010年を。(高瀬)

●『beatmania ⅡDX 17 SIRIUS』の「リーグモード」がついに解禁されました。従来のシリーズ以上に自分の腕前が分かりやすくなって、プレイする楽しみが増していますね。次号 年始進行でまたタイトなスケジュールになりそうだけど、自分のペースでⅡDXライフを楽しもうと思います。(井川)

●ダライアスシリーズ12年振りの最新作がアーケードで出ないという状況は非常に残念。「続編が出ただけいいじゃないか」という考え方もあるとは思うけど……。話は変わるけど、今月は異様に体調が悪かった。歩くだけで立ちくらみがする日が今も継続中なんだけど、一体何が原因なんだ。呪い?(松浦)

●七瀬葵さんのイラストがアルカディアに掲載されるなんて! 自分が「GAMEST」の読者であったころにテレカなどを大量に買っていたので、非常に感慨深いものがあります。自分の萌えの原点ともいえる作家さんと仕事ができて舞い上がってしまい仕事が手に付かない日々です!(尾崎)

●既に現役を退いてしばらく経つが、アーケードARPGの礎を築いた名作『QoD』シリーズが事実上の終了宣言。「始まりあれば、終わりあり」と分かっていても、仕事抜きで楽しんだタイトルだけに感慨もひとしお。開発スタッフ並びに運営スタッフの皆様、本当に長い間ご苦労様でした。(伊勢猫)

●この冬は『ボーダーブレイク』、『ブレイブルー コンティニアム・シフト』、『シャイニング・フォース クロス』、『アルカナハート3』とやり込みたいタイトルが盛りだくさん。当然、仕事も盛りだくさん。だれか体を二つください。いや三つでも……。(修羅麻乗りでフレイル使いのOYZ)

●今回はLoVⅡはお休みで、アルカナハート3とサイバーダイバーの攻略を担当したわけですが……とりあえずフィオナは相変わらずかわいいなおい!(笑)。と、そんなこともしつつ、攻略の息抜きに特設ルームでLoVⅡと、ある意味充実した月でした。ちょっと疲れたけど(笑)。(age)

●ついに『サイバーダイバー』が、この原稿を書いている時点で稼働直前。ストイックで逆転要素の少ないFPSに、格ゲーばりの超必殺技がある……格ゲー界に『龍虎の拳』で超必殺技が誕生した際の衝撃を思い出してもらえば、この常識破壊の規模が分かるかと。マジで楽しみです!!(ちくわ)

●今月は『アルカナハート3』の攻略を担当。今作はナンバリングが変わっただけあり、なかなか意欲的なシステム変更、追加がされた感があります。さて、そろそろ来年の闘劇のタイトルが決まる季節が到来。昨年は『タツカブ』をプレイしたけど、今年は何にしようかな?(ケンちゃん)

●第X次クレオパトラフォーチュン熱再発。クリア寸前で失敗したときの寝つきの悪さは外の寒さなぞ比にならず。この号が出るころには1コインクリアをしてよい年を迎えられるようにしたいですね。(そろそろ萌え魂にパトラ子さんを描いてくれる作家さんが来てくれてもいいと思う@はなだ)

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555(土・日・祝祭日を除く 12:00 ～ 17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人 浜村 弘一
■編集人 青柳 昌行
■総編集長 猿渡 雅史
■編集長 杉田 哲朗
■副編集長 霜田 和人
■デスク 伊丹 恭/河野 淳一
■編集スタッフ 高瀬 康次/井川 史也/松浦 恵介/尾崎 貴也
■編集協力(五十音順) age/杏野はるな/伊勢猫/ウメハラ/OYZ/がーくん/カイゼルちくわ/極限堂/黒鉄タカスエ/京城/げっつ☆先生/ケンちゃん/C・LAN(トリスター)/大明神/タケヤマ/田渕健康(トリスター)/伝説のオタク/刻/灘琉豪/パチ/はなだ/ハメコ。/fan114/モリカワ/矢永/よるよる
■ハイスコア協力 藤原 城嗣
■アートディレクター 大里 浩二(THINKSNEO)
■デザイン 久保田 シンヤ/安井 朋美/佐藤 美帆
■誌名ロゴ&表紙デザイン 福島 トオル(Smile Studio)
■フォトグラフ(五十音順) Studio T/鬼束 麻里/小森 大輔/曽根田 元/中川 有紀子/永山 亘/新妻 和久/堀内 剛/雪岡 直樹/吉田 佐知子/和田 貴光
■イラスト(五十音順) 天野シロ/今井神/倉持 結香/七瀬葵/葉生田采丸/森茶
■業務部 青木 孝道/森村 利佐
■営業部 後藤 剛/堂前 秀隆/中村 宣忠
■広告部 水本 九州男/原川 朗広/八田 竜馬/樋口 尚子/梅山 達夫/中村 了
■企画宣伝 松永 智史/田代 靖裕
■編集総務 須藤 史紀/時田 寛子
■放送局プロジェクト 兎束 龍憲
■セールスプランニング部 酒井 朋喜/与那覇 学/廣原 洋祐/福島 陽平

月刊アルカディア2月号 [No.117]
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.117
第11巻 第2号 通巻第117号 平成22年2月1日発行(毎月1回1日発行)
雑誌 11447-02
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
Web Site http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail arcadia-contact@arcadiamagazine.com

to the reader

NOTICE —次号予告—

※内容は予告無く変更になる場合があります。

次号の特集は

15年の歴史を振り返る!
鉄拳15周年特集

話題のFPSを攻略!
サイバーダイバー

そのほか、読みごたえ抜群の特集を掲載予定!

NEXT NUMBER 2010年3月号は
2010年1月30日(土)発売予定
定価880円(税込)

お詫びと訂正

『月刊アルカディア』2010年1月号の付録DVDビデオにおきまして、一部音声に不具合がございました。詳しい症状につきましては、以下の通りです。

『月刊アルカディア』2010年1月号(No.116)付録DVDビデオ「闘劇09FINAL『Fate/unlimited codes』」の「準々決勝～決勝映像」を副音声(日本語2)で再生した場合、画面と音声がずれる。

お買い上げいただいたお客様をはじめ、関係各位には、ご迷惑をおかけいたしました旨、深くお詫び申し上げます。

Web Site (arcadiamagazine.com) http://www.arcadiamagazine.com/
Blog (ARCADIAブログ アーケード魂) http://www.famitsu.com/blog/arcadia/

CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿宛先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2009@arcadiamagazine.com
■BEAT MAXIMUM
beatraizing2009@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
4月号(2010年2月28日発売)への投稿もよろしくお願い致します!
5月号(2010年3月30日発売)への投稿もよろしくお願い致します!

各コーナーへの投稿締め切り
4月号/1月15日(金)必着
5月号/2月15日(月)必着
6月号/3月15日(月)必着

月刊アルカディア ARCADIA No.117
発売元／株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11447-02

4910114470209
01095